



Ein DSA-Quellenbuch von

rohals
verlag

Wien



Shafir
Presse

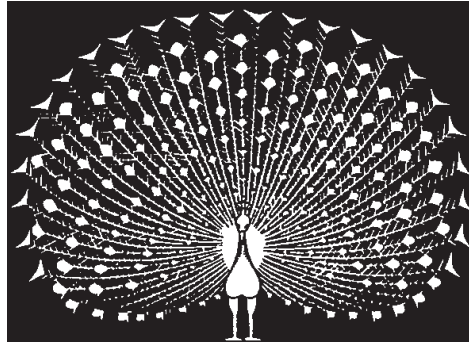
Thegûn



Umschlaggestaltung: Gregor Rot
Innenillustrationen: Hieronymus Bosch, Leonardo da Vinci, M. C. Escher,
Antje König, Klaus Mayr, Pisanello, Christel Scheja, Velazquez und andere
Lagekarte, Planzeichnungen und Frontansichten: Michael Hasenöhr
Landkarte von Chababien: Gregor Rot
Redaktion, Produktion, Distribution: Gregor Rot
Satz: PageMaker 5.0
Druck und Aufbindung: Canon GP 215 PostScript, Kulturbüro Eisgrübl

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1998 by Rohalsverlag.
Die Rechte für Texte, Illustrationen, Karten und Pläne
liegt bei den jeweiligen Autoren, Malern und Zeichnern.
Die Vervielfältigung der Karten und Pläne im Anhang zum eigenen Gebrauch ist gestattet.

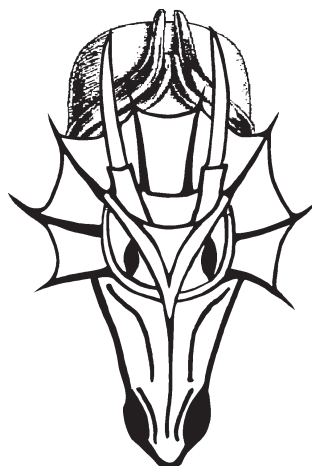
Printed in Austria 1999, 2. Auflage
PDF-Version (Mai 1999): Gregor Rot



Eskenderun

Die Burg des Schwarzen Auges

von
Michael Hasenöhl



Inhalt

1. Einleitung	5
2. Geschichte	5
3. Die Anreise	6
3.1 Flußaufwärts auf dem Chabab	6
3.2 Von Süden	7
3.3 Von Norden	8
3.4 Flußabwärts auf dem Chabab	8
4. Die Festung	9
4.1 Die Burg: Äußere Eindrücke	9
4.2 Die Chababbrücke	9
4.3 Das Vorwerk	10
4.4 Isola	10
4.4.1 Schmiede	10
4.4.2 Remise	10
4.4.3 Pferdestall	10
4.4.4 Fohlenstall	10
4.4.5 Ziegenstall	10
4.4.6 Kasten	10
4.4.7 Burghafen	10
4.4.8 Efferdtempel	10
5. Die Pfaueninsel	11
6. Das Dorf	11
7. Die Burg: Das Innenleben	11
7.1 Allgemeines	11
7.2 Innenräume	12
7.2.1 Prima und Secunda	12
7.2.2 Tertia	18
7.2.3 Quarta	20
7.2.4 Quinta	30
7.2.5 Sexta	38
7.2.6 Septa	41
8. Die Madonna	42
9. Der Pavonische Hof	45
10. Die Trabantengarde	46
11. Die Belletristische Bibliothek	48
11.1 Quellen	54
12. Wie kann Eskenderun genommen werden?	57
 Ausklang	 57
 Planzeichnungen und Frontansichten	 58
Übersicht der einzelnen Räumlichkeiten	69
 Anhang: Das Haus Oikaldiki	 70
Der Rohalsverlag	71
Stammbaum der Oikaldiken	72

ESKENDERUN

“Und diese Wohnung mag jenen ein Geringes scheinen (...) die nur an die unermessliche Weite der Welt denken, an der die Ainur noch immer bauen, und nicht auch an die feine Genauigkeit, mit der sie ein jedes Ding darinnen bilden.”

J. R. R. Tolkien, Das Silmarillion

*Im alten, schönen Chabab-Tal
Wo Inseln sich und Sumpfland stoßen
Da liegt das Land baumlos und kahl
Bewachsen bloß mit Gras und Moosen.
Eskenderun.*

*In Sonn, in Nebel ragt empor
Ein finst'rer Turm mit vielen Zinnen
Wellenschlag und Dammweg vor
Nicht Mann noch Maus mag d'raus entrin-
nen.
Eskenderun.*

*Ein Kreis, ein Tor, ein stiller Ort
Vorwitz'gem Schritt und Tritt verwehrt
Hüten den güld'nen Oikaldiken-Hort
Den manches Herz gar sehr begehrt.
Eskenderun.*

*Kein Wunder, wenn gar manche Schlacht
Vor diesem Hause ward geschlagen
Und doch zerschellte jede Macht
Die den Raubzug wollte wagen.
Eskenderun.*

*Wie oft war Kampflärm hier wohl laut
Wie viele Lanzen abgebrochen
Wie viele Schilde auch zerhaut
Wie vieler Streiter Brust durchstoßen!
Eskenderun.*

*Wie oft in großer Kriesesnot
Verbrannten alle Hirtenhütten
Und düngte Sumus Leib das Rot
Von denen, die hier ausgelitten!
Eskenderun.*

*Es fochten dort mit wildem Mut
Der Tulamiden Reiterhorden
Vergossen ward da manches Blut
Bei schrecklich gnadenlosem Morden.
Eskenderun.*

*Und bei den wack'ren Kämpfen allen
Die derartig den Tod gefunden haben
kreisten zum Geleit in Borons Hallen
Seine Boten, schwarze Raben.
Eskenderun.*

*Dann viele Jahr' die Waffen ruh'n
Lang her ist bald das Streiten
Doch immerzu hält es die Wacht
Fort und fort in ew'ge Zeiten:
Eskenderun!*

1. Einleitung

In Chababien, dem südlichen Erzherzogtum des Lieblichen Feldes, steht eine der berühmtesten Festen des Wiedergeborenen Horasreiches: Burg Eskenderun liegt knapp 25 Meilen flußaufwärts von Neetha am Chabab und ist von der chababischen Hauptstadt in einem Tagesmarsch oder einem Halbtagesritt oder einer eintägigen Flußfahrt bequem erreichbar.

Burg Eskenderun war der Wohnsitz des Pavonischen Paares: Cedor Khelianada, Graf von Thegûn, und Lutisana ay Oikaldiki, Madonna der Markgrafensippe Oikaldiki. Während das Wappen der Oikaldiken einen goldenen Adler auf Rot zeigt, bezieht sich das Wort *pavonisch* (von Bosparano *pavo*, Pfau) auf den roten Pfau auf Blau von Eskenderun. Don Cedor ist in der Schlacht an der Trollpforte gefallen. Das Testament des Trodinars spricht die Grafschaft Thegûn seinen Zwillingen Tizzo und Tilfur zu, Burg und Signortitel von Eskenderun

aber dem Mädchen Durnah, seinem Kegel. Donna Lutisana ist Gransignora von Brelak und Vormund der Zwillinge: Bald erwartet der Pavonische Hof auch seine kindliche Signora.

In strategisch wichtiger Lage behütet Burg Eskenderun die Kreuzung zweier Verkehrswege: Der Chabab genießt als Wasserstraße für die Rohstoffe der Hohen Eternen, den Novadihandel und brandschatzende Thorwalpiraten regionale, die einzige Brücke über den Chabab während der Frühlings- und Herbsthochwässer als Etappe des aventurischen Nordsüdverkehrs aber kontinentale Bedeutung. Die Rolle Eskenderuns als Glied im Gürtel der Grenzfesten am Chabab, welche die Kastelle von Neetha, Torre da Chababia, Eskenderun, Solon, Eslamshof, Alt-Bahin, Talorstein, Götzenzwinge und Brachtartutz umfaßt, ist dagegen seit der Eroberung Drôls in den Hintergrund getreten.

2. Geschichte

Es war am Anfang der Dunklen Zeiten, daß der Blutkaiser Fran-Horas hier ein Kastell anzulegen befahl, und es war die Ära der Klugen Kaiser von Gareth, als der Theaterorden Burg Eskenderun erbaute. Es soll noch Niam von Eskenderun, die weise Ratgeberin des Murak-Horas, gewesen sein, die dabei den Grundstein legte. Die Feste wurde Stammsitz der Familie da Chabab, welche die Farben Rot und Blau aus den Dunklen Zeiten von den Despoten zu Despiona übernahm. In der Drôler Mark diente Eskenderun als fester Sitz der Grafen von Chababien, aber auch als Rahjaheiligtum und Aufbewahrungsort des Kelches der Winde. Als unter den Priesterkaisern die da Chabab in den Oikaldiken aufgingen, gelangte auch die Burg an diese Familie, in deren Besitz sie bis heute steht. Manche Belage-

rung hat der Platz in sechzehn Jahrhunderten erlebt und überlebt. Die letzte ernsthafte Prüfung bestand Eskenderun in der erfolglosen Berennung durch die Novadis während des vierjährigen Feldzugs von Kalif Chamallah gegen das Liebliche Feld – den rettenden Entsatz für die Burg brachte schließlich Erdano da' Malagrefia, der jüngere Bruder des damaligen Barons von Kabash, der die Wüstensöhne mit seinem Söldnerhaufen “Chabab-Grenzer” vernichtend schlagen konnte, diesen Sieg aber mit seinem Leben bezahlte. In den letzten Jahren wurde die Burg durch das Pavonische Paar im Inneren prachtvoll und wohnlich ausgestaltet und erlangte als Ort der Gastfreundschaft einen weitreichenden Ruf.

3. Die Anreise

Man passiert nach dem Aufbruch von Neetha am Südufer des Chabab die Dörfer Castel da Rosa (520 Seelen, Traviatempel, Boronschrein), wo die Chababstraße von der Seneb-Horas-Straße abzweigt, Torre da Harodia (390 Seelen, Effersdschrein) und Shilish (770 Seelen, Rahja-, Travia- und Tsatempel), oder am Nordufer des Chabab die

Dörfer Osten Ara (230 Seelen, Peraineschrein), Torre da Chababia (280 Seelen, Peraineschrein) und Shashlik (350 Seelen, Efferdschrein), bevor man in das Dorf Eskenderun (420 Seelen, Tsa- und Efferdttempel) und vor die Feste kommt.

3.1 Flußaufwärts auf dem Chabab

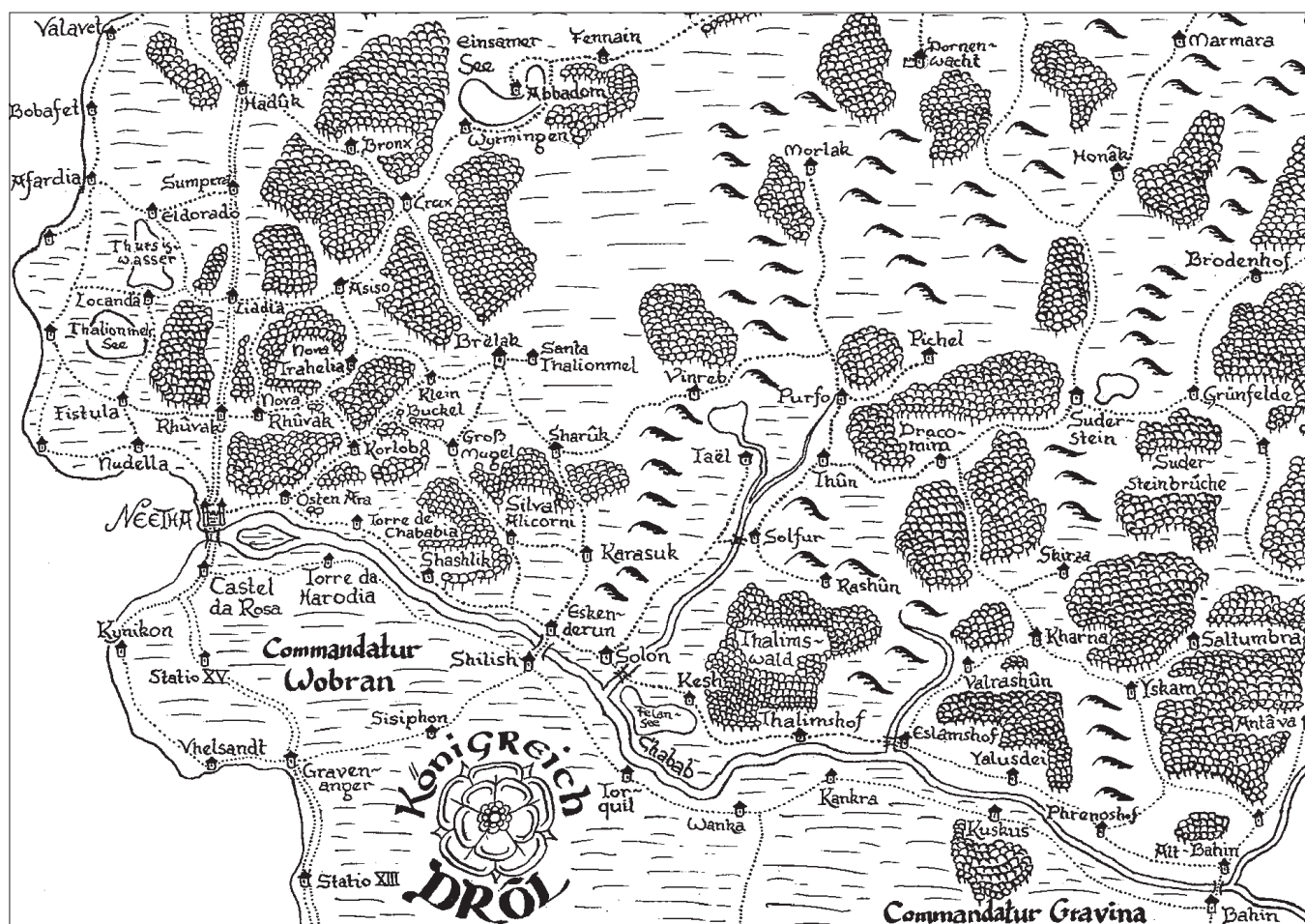
Die Kühle der Nacht macht euch munter, als die Flußbarke noch vor Sonnenaufgang ihre Fahrt wieder aufnimmt. Die Rojer legen sich gegen die Strömung des breiten, behäbigen Chabab ins Zeug. Es ist die Stunde des Morgengrauens. Schon lichtet sich der Himmel, graues Zwielicht sickert aus dem Osten vor euch. Aus den lockeren Pinienwäldern an beiden Ufern steigt leichter Nebel auf.

Eben hat die Barke einen bewaldeten Hügel am rechten Ufer hinter sich gelassen und passiert die Mündung eines schmaleren Flusses oder Nebenarmes, als euch ein Stück weiter auf der selben Seite bestelltes Land auffällt: kleine Felder hinter dem sandigen Uferstreifen und regelmäßigen Reihen offensichtlich angeplanter Bosparanien. Mit weit ausholenden Gebärden gehen Männer und Frauen in hellen Kitteln, Beutel umgehängt umher – sähende Bauern. Der Fluß wendet sich in einer weiten Schleife nach links. Doch jenseits der Felder schimmern weiß gekalkte Häuser in der nebligen Morgendämmerung, ein Dorf. Milder Wind aus dem Süden kommt auf und trägt Euch einen Geschmack von Fülle und Süße zu: Blühende Obstbäume wachsen dort bei den schilfgedeckten Häusern. Die leichte Brise treibt die Nebelfetzen auseinander, und ihr wißt plötzlich, daß es ein schöner Tag

werden wird. Dann wendet sich der Fluß abermals, die Rojer nehmen die kräftige Rechtskurve mit frischem Ruderschlag. Vor euch, vielleicht dreihundert Schritt voraus, steht Burg Eskenderun.

Ihr seht den Flußlauf entlang, und dort, unerwartet wie eine Vision liegt die sagenumwobene Feste mitten im Chabab. Ihr seht die Sonne aufgehen wie zum Anbeginn aller Zeit, seht den schwarzen Scherenschnitt der Burg davor, und über der dunklen, verheißungsvollen Silhouette glühen winzigklein, doch intensiv wie Juwelen die Farben eines Banners: Rot und Blau, Silber, Gold und Grün, als die ersten Sonnenstrahlen einen Kuß darauf hauchen. Nun klingen Fanfaren in das neue blaßgoldene Tageslicht hinaus, die Morgen Sonne verjagt den letzten Nebel, und es ist Frühling, der taufrische Morgen eines Tages in der Jugend der Menschheit. Ihr seid jung, die Helden des anbrechenden Zeitalters der Menschen: die stolzen Farben auf dem hohen Turm von Eskenderun sprechen zu eurem heißen Blut von Tapferkeit und Ruhm, Fröhlichkeit und Gastlichkeit.

So erwartet ihr ungeduldig, daß die Ruderbarke anlegt. Doch das Schiff folgt nicht direkt dem Flußlauf, sondern schwenkt rechts in einen Seitenarm, durchfährt eine alte Furt, über die sich nun eine

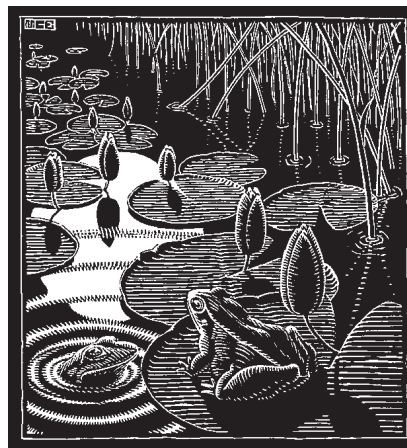


Ausschnitt aus der Vollständigen Karte der chababischen Ländereien von Cavalliero Rhodeon ze Westherfolden

Zugbrücke spannt (wie gut, daß die Flußkähne in der Werft zu Neetha so flachbödig gebaut werden), und macht im Hafen des Dorfes fest. Ihr verabschiedet euch von Kapitän und Rojern und geht an Land. Der Anlegeplatz geht in den Dorfplatz über, auf dem ein Ölbaum und eine Bosparanie wachsen. Vor den Türen ihrer einfachen Häuser ringsum kehren einige alte Frauen und Männer mit Strohbesen. In kleinen Gärten bemerkt ihr Bohnenstangen, Holunderbüsche und blühende Magnolien.

Plötzlich bleibt ihr erstaunt stehen. Quer über den Platz hastet gebückt ein Goblin und verschwindet in einer Gasse. Niemand von den Menschen scheint ihn zu bemerken. Ihr reibt euch die Augen. Einer dieser kleinen, verschlagenen rotpelzigen Diebe, ein Goblin mitten in einem liebevollen Dorf? Ihr seid wohl noch etwas verschlafen. Bevor ihr wenig später Wegezoll an der Zugbrücke zahlt, klatscht ihr euch einige Handvoll Wasser ins Gesicht.

Ziemlich naß schlendert ihr über eine kleine Insel, zu eurer Linken einen durch Fischreliefs kenntlichen Schrein des Wassergottes Efferd, danach einen weiteren kleinen Hafen, rechts ein paar steinerne Häuser mit Schilfdächern, zwischen denen ein Feigenbaum seine Äste ausbreitet. Die Sonne kitzelt mit angenehmer Wärme auf eurer Haut, und ihr blinzelt in Richtung der Burg, die ihr jetzt ganz nahe vor euch habt. Es ist ein mächtiger Donjon aus grauem Stein mit Ecktürmen. Ein sanfter Wind bauscht das bunte Banner, doch jetzt erkennt



zinnenbekrönte Fassade, doch im kunstreich gemeißelten Torbogen seht ihr wohl geschlossene eiserne Türflügel, in diesen wiederum aber eine kleine offene Pforte. Zwei Wachen in stählern glänzenden Kürassen, rotblauen Gewändern und reich verzierten Morionhelmen stehen mit Hellebarden vor der Tür aufgepflanzt. Es sind junge Leute wie ihr. Mit klopfenden Herzen geht ihr die Brücke entlang auf das Tor zu.

ihr, daß auch das Dach mit farbenfrohen Mustern geschmückt ist. Und es sieht gar so aus, als wachse auf dem linken Eckturm ein golden blühender Baum! Rund um die Burg ist eine hölzerne Brücke in den Chabab gebaut. Drei Viertel eines Kreises müßt ihr abgehen, bevor ihr euch inwärts wenden könnt. Die Morgensonne bescheint hier eine wehrhafte,

3.2 Von Süden

Man verläßt die Kleinstadt Shilish durch das stark befestigte Chababische Tor. Nordwärts fällt das Gelände zum Chabab hin ab, der jenseits der sumpfigen Ebene seines Überschwemmungsgebietes am Horizont zu erahnen ist. An diesem Mittag an einem Sommertag brennt die pralle Sonne heiß auf den Rücken. Die gepflasterte Pinienallee verliert, von Weizenfeldern auf beiden Seiten begleitet, rasch an Höhe und nähert sich dem Sumpf.

Dicht und hoch wächst hier Lanzenschilf, Gruppen von Riesenschachtelhalmen wiegen sich in einem schwachen Windhauch, der schwüle Ausdünstungen herbeiträgt. Libellen schwirren, Frösche quaken, Grillen zirpen ihr monotones Lied. Längst hat sich die Straße in einen Knüppelweg verwandelt. Manche eingesunkene Stellen stehen an der Grenze zum Verrotten, andere wurden unlängst repariert, wie man an den frischen, hellen Hölzern erkennt. Wolken von Stechfliegen stürzen sich auf die Reisenden. Gelegentlich raschelt es verdächtig im Schilf. An trockeneren Stellen wachsen Sumpfzypressen, Akazien und Flatterbinsen, meist aber ist der Boden matschig bis schlammig und von offenen Tümpeln und Bachläufen durchsetzt. Eine halbe Meile durchzieht der Knüppelweg gerade den Sumpf, zu beiden Seiten die Wand des Schilfdickichts, gelegentlich zweigen Pfade ab, ob zu Schmuggel- und Schleichwegen, versteckten Hütten oder in das schwarze faulige Wasser eines Moorauges, man weiß es nicht.

Schließlich trifft man auf einen Flußlauf und muß durch eine seichte Furt waten. Ein sanft gerundeter Hügelrücken versperrt nun rechts und geradeaus die Sicht, während der Boden trocken und fest wird, das Schilf locker verstreuten Bosparanien weicht und die Straße den Hügel in einem weiten Bogen zur Linken umgeht. Brennesseln, Sichelorn und Knäuelgras raten ab, sich seitwärts in die Büsche zu schlagen. Bald wird eine Viertelmeile voraus das breite blaue Band des Chabab sichtbar, auf dem eine Bireme flußaufwärts gleitet. Kleine Felder beginnen wieder die Straße zu säumen, und zur Rechten tauchen blendend weiß gekalkte Häuser auf. Auf den Äckern plagen sich kleine gebeugte Gestalten, für Menschen recht dicht behaart – Goblins! Der spärliche rötliche Pelz der Feldsklaven ist naß von Schweiß, nur um die Hüften sind sie mit einigen Lumpen behängt. Während man weiter im Bogen auf das Dorf zuhält und den Chabab links liegen läßt, tritt jenseits der Felder, eines sumpfigen Uferstreifens und glitzernder Wasserflächen, aber vor dem grünen Hintergrund des am anderen Flußufer wieder ansteigenden Landes die graue Silhouette einer Burg hervor. Ein einziger, mächtiger, massiger Donjon

mit kantigen Konturen. Doch er schwindet schnell aus dem Sichtfeld, sobald man das Dorf erreicht.

Aus der Nähe wirkt das Weiß der schilfgedeckten Bauernhütten viel fleckiger und schäbiger, dafür blühen Praisoblumen, Stockrosen und Brigonien in winzigen Gärtlein, und das Dorf umstehen einige Birn-, Marillen- und Pflaumenbäume. Greise und alte Frauen sitzen in den Türen und mustern die Durchreisenden ausdruckslos, spielende Kinder tollern auf der staubigen Straße umher. Gleich am Dorfeingang finden sich ein Brunnen und ein mit bunten Eidechsen bemaltes Haus – eine Kultstätte der Lebensgöttin Tsa. Man passiert eine Handvoll Handwerks Häuser, erwidert den dienstfertigen Gruß von zwei, drei Herbergs- und Tavernenwirten, und schon hat man das Dorf durchquert und steht endlich an den Ufern des Chabab.

Der große Fluß ist hier im Tiefland behäbig geworden und windet sich faul dahin. Einer seiner Nebenarme ist es wieder, über den eine Zugbrücke führt. Man betritt eine kleine Insel mit schlammigen Ufern, auf der dennoch eine Handvoll Häuser stehen. Zur Linken öffnet sich eine kleine Bucht auf den eigentlichen Fluß, und hier hat die Bireme Anker geworfen. Schwitzende Rojer waten mit Lasten an Land. Beim Weitergehen hört man das Wiehern von Pferden aus einem der Häuser dringen. Und dann sieht man sie – die Brücke. Den Grund für die Reise durch götterverlassene Provinznester, die einzige Brücke über den Chabab. Wie ein Fragezeichen beschreibt die hölzerne Brücke ein Dreiviertelrund, um mit dem langen Ende dem anderen Ufer zu nahen.

Und in der Mitte des Kreises ersteht aus dem Wasser steinern Burg Eskenderun. Still, dumpf und lauernd brütet der schwere Bau im bleiernen Glanz der Mittagssonne. Nichts regt sich in den blinden, verhängten Fenstern, aber zwischen den Zinnen blitzen lautlose Bewegungen metallener auf. Während man auf heißen Bohlen und Brettern die altersgraue Feste mit ihren vier Ecktürmen umkreist, fühlt man sich beobachtet. Schließlich gabelt sich, mitten in den Wellen des Chabab, der Weg: rechts strebt die Brücke dem in sanften Terrassen ansteigenden Liebfelder Ufer zu, ein niedriger Turm markiert die Stelle, wo sie das Land berührt; links aber, wo die Sonne blendet, läuft die Brücke in den dunklen Schatten der aufragenden Burg und mündet zwischen den Flanken zweier Ecktürme ein. Beschattet man die Augen, so nimmt man zuletzt ein Tor wahr, halb steht es offen, und jetzt rührt sich dort jemand, ein Mensch: Es ist eine Wache, ein Bewohner Eskenderuns.

3.3 Von Norden

Der Karrenweg aus Shashlik mündet in die gepflasterte Allee aus Brelak ein, die nun in weichen Serpentinchen zum Chabab abfällt. Die Pinien am Straßenrand werfen lange Schatten. Zur Rechten senkt sich die Sonne zu ihrem Nachtlager nieder. Einer schimmernden Ader im Leib der Erdriesin Sumu gleich wälzt sich der Chabab blutig rot vom linken zum rechten Horizont, von den unsichtbaren Bergen der Hohen Eternen zum unsichtbaren Meer der Sieben Winde, wo der Flammenkranz der verlöschenden Sonne den Westen krönt. Gerade vor sich ausgebreitet siehst du von dutzenden Mäandern, Teichen und Tümpeln durchwoben die abendlich verklärten Sümpfe, die ungeformte, alljährlich veränderliche Fassung für das Geschmeide der fernen, winzigkleinen Mauern und Dächer der Stadt Shilish. Doch der Blick sinkt tiefer, ins Zentrum des Bildes, wo aus all den waagrechten Linien und Formen eine aufrechte hervortritt: Eine Symphonie aus Feuer und Gold, vielbesungen ... Burg Eskenderun, deren zitternder Abendschatten auf dem stillen Wasser des Chabab liegt.

Du folgst zwischen Terrassen mit abgeernteten Feldern, auf denen Pfeifhasen hoppeln, und Weingärten der Straße tiefer hinab, riechst den eigentümlichen Duft der Maische, der ausgepreßten Trauben, die in Haufen am Straßenrand liegen. Golddisteln, Quecken, Heckenrosen, Stechpalmen und Feigenkakteen weben zwischen den Schattenbäumen ein verfilztes Gestrüpp. Ein Mädchen schlägt ein Tuch zusammen, auf dem tagsüber Weinbeeren zu Rosinen dörren, und macht sich auf den Heimweg, du gehst ihm nach, bald auf beiden Seiten begleitet von je einer Zeile altertümlicher Häuser: Ganz aus Stein ge-

baut, würfelförmig, von Kuppeldächern überwölbt, lassen sie an Bienenstöcke denken. Vor diesen Bienenkorbbhütten sitzen in leisem abendlichem Gespräch die Bauern und Bäuerinnen, ruhen von hartem Tagewerk aus und kosten den frischen Most. Herbstzeit ist es.

Nach dem Weiler brauchst du nur mehr ein paar Dutzend Schritte und stehst am sandigen Ufer des Flusses. Wenige Boote liegen an Land gezogen da. Auf einer kurz abgeweideten Wiese, nur einige Kratzdisteln ragen noch störrisch empor, sind Pferde eingekoppelt: Goldfelter Braune und Tulamidenfuchse. Ein niedriger Torturm ist hart am Wasser erbaut, um die Brücke zu schützen, die einzige Brücke über den Chabab. Dunkel ist das Holz über dem glühenden Wasser. Zwei Zöllner fragen dich Fremden nach Woher und Wohin und sehen flüchtig abgegriffene Steckbriefe durch. Du passierst das Tor und hast ungehinderte Sicht auf die Burg. Schnurgerade läuft die Brücke auf ein Tor im urtümlichen Donjon zu, der sich direkt aus dem Wasser erhebt, von hohen Ecktürmen umgeben. Auf halbem Weg zweigt links, mitten im Fluß, die eigentliche Chababbrücke ab, läuft in einem Dreiviertelkreis um die Burg und knickt zum anderen Ufer hin ab, wo du einen kleinen Hafen und ein paar Häuser erkennen kannst. Doch nun stirbt die Sonne und schießt ihren letzten Strahl wie einen Brandpfail auf die höchste Zinne der Feste ab, die Finsternis zieht auf, und die steinernen Mauern sind plötzlich kalt und grau. Mit klagen den Rufen überfliegt ein Schwarm Wildgänse südwärts die Burg, an ihrem Tor klirren leise Waffen, als sich Wachen daran machen, das Mannloch für die Nacht zu schließen, und eilig mußt du sie anrufen, um an diesem späten Abend noch Gastfreundschaft zu finden.

3.4 Flußabwärts auf dem Chabab

Es ist spät in der Nacht, und mir ist kalt. Es schneit nicht oft hier, aber heute nacht tänzeln die weißen, eisigen Sternchen aus dem schwarzen Himmel und zergehen auf der klammen Haut. Zusammengekauert hocke ich auf dem Floß, lausche dem nassen Klatschen der Zedernstämme auf dem Wasser des Chabab und bemühe mich, den Flößern nicht im Weg zu sein. Ich bin zum ersten Mal dabei auf der großen Fahrt nach Neetha. Von der schwankenden Kante des Floßes und den dunklen, schwappenden Wellen würde ich mich ferner halten, wenn ich könnte, aber in der Mitte haben wir himmelhoch und tonnenschwer Steinblöcke aufgeschichtet und festgezurrt – feinen weißen Marmor aus den Steinbrüchen der Hohen Eternen. Es ist Winter, die beste Jahreszeit, um in den Bergen Zedern und andere Bäume zu fällen, und die Arbeit in den Steinbrüchen steht ohnehin nie still, nicht wenn es schneit und nicht wenn die Arbeiter in der Sommerhitze mit Sonnenstich umfallen.

Die Sterne verstecken sich hinter Gewölk, aber der Mond wagt sich immer wieder hervor und schenkt uns bleiches Licht. Dann kann ich auch mehr sehen als mein Floß. Es ist ja nur eines in einer aneinandergebundenen Kette von vielleicht einem Dutzend, alle mit Marmor und frierenden Menschen beladen. Die Floßkette macht alle Bewegungen des Flusses mit. Jetzt zum Beispiel nimmt der Chabab eine scharfe Rechtskurve, und schon schwimmen die Flöße in der Strömung nicht mehr gerade hintereinander, sondern in einem leichten Bogen.

Aber was ist das am Ufer? Keine Bäume auf der Halbinsel, die wir gerade umrunden, nein es sind kleine niedrige Hütten. Das muß ein schlafendes Dorf sein. Warum nur verschwindet der Mond gerade wieder, es ist finster wie in einer Höhle. Komische Dächer haben sie da, wie Gras, bei uns in den Bergen deckt man mit Holzschindeln. Jetzt kommt der Mond wieder hervor, die ganze Scheibe. Am Ufer sehe ich jemand ... zwei Leute mit einem Topf über das Wasser gebeugt. Jetzt schauen sie auf – bei Shafir! Was für ein gräßliches Gesicht! Jetzt laufen sie weg, die geduckten, struppigen Gestalten. Es sind Goblins! Ich habe gehört, daß man sie am Fluß wie Leibeigene hält. Wir in den Bergen hingegen fürchten die wilden Goblinsippen, die noch in hohen Tälern leben.

Der Chabab macht eine genauso scharfe Linkskurve, und nach einem kleinen Stück fangen die Flößer heftig zu staken an. Der Mond hat sich wieder verzogen, aber ich merke doch, daß wir aus der Hauptströmung raus noch weiter nach links halten. Plötzlich sehe ich wenige Schritt neben uns schemenhaft Pfähle aus dem Wasser ragen, viele hölzerne Pfähle, die eine Brücke tragen. Mit den Flößen allein kämen wir wahrscheinlich unten durch, aber nicht mit der aufgetürmten Ladung. Wir müssen irgendwo einen Weg durch finden. Aber während ich auf die Brückensperre starre, sehe ich noch etwas viel interessanteres. Zumindest löst es in dieser kalten Nacht ein herzswarmes Gefühl in mir aus. Ich sehe nicht weit hinter der Brücke einige Lichter in der Dunkelheit leuchten: Da flackert rötlicher Feuerschein und schimmert gelblicher Kerzenschein hinter verhängten Fenstern. Das ist die Burg Eskenderun, sagen mir die anderen. Hochnoble Herrschaften wohnen hier, von märchenhaften Wundern umgeben. Und wahrhaftig, während wir weiterstaken, dringen Fetzen von einer wunderschönen Musik bis zu uns her. Sehnsüchtig schaue ich auf die warmen Lichter. Wie gern säße ich dort drinnen am Feuer, vielleicht sogar mit einem Teller heißer Suppe.

Aber bald sind wir weiter und treiben nach einer neuerlichen Rechtschleife an einer Insel entlang. Aus einer Wolkenlücke fällt wieder Mondlicht und beleuchtet zwischen alten Bosparanien die Ruine eines großen Hauses auf der Insel. Die gehört zur Burg, sagen die Flößer. Und zu anderen Jahreszeiten blühen hier Rosen, aber die Edlen haben sie jetzt sicher warm einwickeln lassen. Auch seltsame Vögel stolzieren dann auf der Insel umher, Pfauen genannt, die tragen am Hintern einen Fächer, bunter als jeder Regenbogen. Aber diese dürfen jetzt in der Burg in einem Stall wohnen, sonst würden sie sich wohl die bunten Federn abfrieren.

Gleich darauf legen wir bei dem Dorf an, das wir eigentlich schon am Abend erreichen wollten. Wir wecken einen Wirt auf und bekommen kalte Grütze und einen trockenen Schlafplatz. Bevor ich einschlafe, muß ich an die Burg denken. Das wäre schon etwas, ein Pfau zu sein und mit edlen Damen und Herren unter einem Dach zu schlafen, im Warmen, auf weichen Wolken und süßen Träumen...

4. Die Festung

4.1 Die Burg: Äußere Eindrücke

Eskenderun ist eine Wasserburg. Vor Zeiten wurden mitten im Chabab in den Schlamm einer Untiefe angespitzte Holzpfähle gerammt, um einen tragfähigen Untergrund für die wuchtigen Fundamente zu schaffen, auf denen das unvorstellbare Gewicht einer steinernen Festung lastet. Falls der Bau sich jemals wahrnehmbar gesenkt hat, dann ganz gleichmäßig, denn die Burg zeigt weder Risse noch ähnelt sie den Schiefen Türmen Despionas. Zum einzigen Tor führt die Brücke des Chabab vom nördlichen Flußufer her. Unscheinbar geht außerdem auf das Wasser flußabwärts ein Pförtchen.

Den Donjon, den Wohnturm, bildet der Mittelbau samt vier Ecktürmen. Die unverputzten Außenmauern zeigen sorgfältig verfugten, bloßen Stein. Das Baumaterial ist Kalkstein aus den Hohen Eternen, der in Wind und Wetter eine schwarzgraue Farbe angenommen hat. Zusammen mit schweren, lastenden Proportionen verleiht das dem Bauwerk ein düsteres Gepräge. Aus den Fassaden starren viele dunkle Fensterschlitze, einige uralte Rundbogenfenster, alte Spitzbogenfenster und neuere rechteckige Renascentia-Fenster auf Fluß und Land hinaus. Von den beherrschenden kantigen, rechteckigen Formen heben sich nur zwei kleine runde Treppentürmchen ab. Fast

alle Zinnen haben die gegabelte Form eines Schwalbenschwanzes. Das Dach über dem Mittelbau ist mit farbigen Ziegeln gedeckt. Aus irgendeinem der Schornsteine steigt (bei ungünstigem Wetter: quillt) fast immer Rauch.

Die Längsachse der Burg ist von Nordost nach Südwest ausgerichtet. Die Ecktürme weisen somit in die vier Himmelsrichtungen, und die Längsseiten blicken flußaufwärts und flußabwärts. Das Banner auf der höchsten Zinne weht 25 Schritt über dem durchschnittlichen Wasserspiegel, wie der Regen fällt. Der scheinbar rechteckige Mittelbau hat eigentlich den Grundriß eines Kreuzes (26 mal 20 Schritt), da die annähernd quadratischen Ecktürme (11 mal 11 Schritt) teils in ihn einschneiden, teils aus ihm hervortreten. Die Höhe der Ecktürme beträgt 18 Schritt (kleinere Aufbauten legen weitere ein bis drei Schritt dazu), die des eigentlichen Mittelbaus 15 Schritt (stets zur Spitze der Zinnen gerechnet), wobei hier ein zurückweichender Aufbau den Dachfirst wieder um drei Schritt auf das Niveau der Ecktürme anhebt. Darum bietet sich die Burg dem Auge als massiver Körper, aus der Mutter Sumu selbst gewachsen.

4.2 Die Chababbrücke

Sowohl die tragenden Pfeiler und Balken als auch die Bretter der Fahrbahn sind aus Zedernholz gehauen und gesägt und nur mit Holzapfen, ohne einen einzigen eisernen Nagel verbunden. An den algenbewachsenen, tief in das schlammige Flußbett gerammten Pfählen teilt sich leise gurgelnd die schwache Strömung, verzogene Bretter knarren unter Füßen und Rädern und knacken vernehmlich in der Sommersonne. Die alte Brücke ächzt und stöhnt unter der Last der Jahre und des Verkehrs.

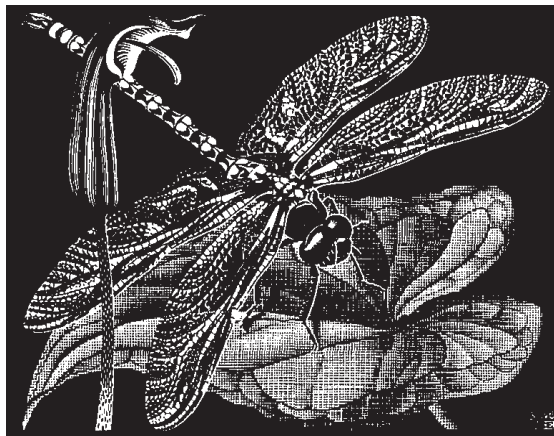
Siebenmal berannten die Novadis diese Brücke, siebenmal verfärbte sich der Chabab. Sie nennen sie scheu: den *Kreis von Eskenderun*.

Der Bannkreis ist Legende geworden, und die Chababier sind stolz auf jeden Schritt, wenn sie die von ihnen mit Opfern verteidigte Brücke überqueren. Das achte und das neunte Mal sind noch nicht ausgefochten... Auf den angespitzten Pfählen staken jahrelang die Köpfe von Novadis und auch Goblins aufgespießt. Den Goblins ist das Betreten der Brücke von altersher untersagt, obwohl sich kein lebender Mensch an einen Aufstand dieser Sklaven erinnern kann. Die Brücke über den Chabab kann nur von unbeladenen Flößen und Booten unterfahren werden. Die Durchfahrts Höhe beträgt nicht mehr als etwa einen Schritt. Damit wird Eskenderun zur Endstation für den Fluß herauf kommende Seeschiffe, und für den Frachtverkehr mit Marmor ist der kleine Hafen des Dorfes ein üblicher Umladeplatz.

Dem öffentlichen Verkehr steht die Brücke ausschließlich tagsüber zur Verfügung. Während Fußgänger und Reiter in beide Richtungen passieren dürfen, besteht für Kutschen, Karren und Fuhrwerke eine Einbahnregelung: vormittags Richtung Dröl, nachmittags Richtung Chababien. Wer als Durchreisender in den Festungsbereich gelassen wurde, muß sich zügig voranbewegen, ein Verweilen auf der Isola oder gar der Brücke ist verboten. Zusammenrottungen, auch scheinbar zufällige, von Burgfremden ziehen sogleich die Aufmerksamkeit

der Wachen auf sich. Bestechungen, um in die falsche Richtung fahren zu dürfen, fruchten erstaunlich wenig, da die Brückenwarte im Blickfeld der Burg agieren. Daß Händler dadurch gezwungen werden, einen Vormittag zu warten oder gar zu übernachten, ist durchaus beabsichtigt: Herbergs- und Tavernenwirte freuen sich mit dem Signor über das im Dorf gelassene Geld.

Ohne eine solche Verkehrsregelung würde es zu Blockaden entgegenkommender Ochsenkarren auf der 660 Schritt langen Strecke zwischen Vorwerk und Zugbrücke kommen. Die fahrbare Breite der Chababbrücke beträgt drei Schritt, was die Passage in der Bogenbewegung zur fordernden Aufgabe für jeden Kutscher geraten läßt. Zwei Reiter hingegen können leicht aneinander vorbei, und die Trabantengarde hat den Kreis mehr als einmal für ebenso waghalsige wie anmutige Waffenspiele genützt (und verdrossene Bauern und Händler derweil natürlich warten lassen). Wenn das Fanfarensignal *zweimal kurz-kurz-lang* von der Burg ertönt, halten die Brückenwarte den gewöhnlichen Verkehr an, um die Brücke für Adelige frei zu machen, die die Burg verlassen oder betreten wollen, erst nach dem Signal *einmal kurz-kurz-lang* geht es für gewöhnliche Sterbliche wieder weiter.



Die Brücke ist "Privatbesitz" der Signora von Eskenderun. Während Frühjahrs- und Herbsthochwässer die Thalionmel-Furt zu Neetha unpassierbar machen, fließen hier hübsche Maut- und Zolleinnahmen. Auf Handelswaren wird ein Zehntel des geschätzten Wertes als Zoll fällig, was zur Entstehung von Trampelpfaden im Sumpf und nächtlichen Bootspartien geführt hat. Erwachsene Menschen zahlen 1 Heller (als erwachsen gilt dabei, wer schon gehen kann), Pferde 1 Silbertaler (Reiter inbegriffen), Ochsen 5 Heller, Esel, Schafe und Ziegen 1 Kreuzer, Kutschen und Sänften 1 Dukaten Brückenmaut. Zwerge und andere exotische Reisende werden mal als halbe Portion taxiert, mal als potentieller Goldesel.

4.3 Das Vorwerk

Das Vorwerk der Burg ist ein breiter, niedriger, flachdachiger Torturm an der Stelle, wo die Chababbrücke das nördliche Ufer erreicht. Hier werden Maut und Zoll von den aus dem Königreich Yaquiria Ausreisenden erhoben (natürlich mit Sonderregeln für die Dorfbewohner), auch die Gesichter je nach Laune scharf oder gelangweilt gemustert und mit zerfledderten Steckbriefen verglichen. In der Nacht

sind die Tore in beide Richtungen geschlossen, und es bedarf dann schon eines schlagkräftigen Arguments, um die Wache von der Notwendigkeit einer Passage zu überzeugen. Neben dem Zöllner steht am Vorwerk tags ein Trabantengardist auf Posten, jener fehlt nachts, während dann diesem ein zweiter Gesellschaft leistet. In den oberen Geschoßen haust die Vierte Schar der Trabantengarde.

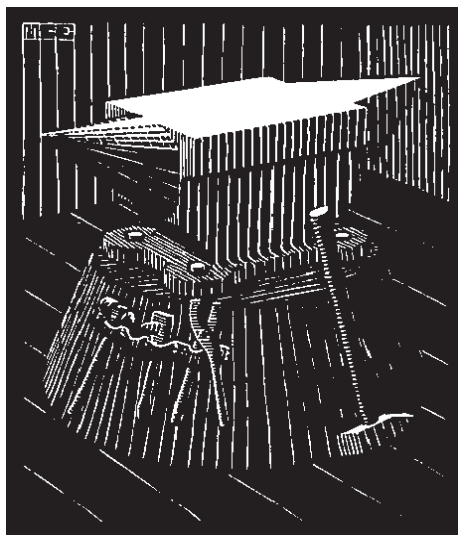
4.4 Isola

Die Isola (von Bosparano *insula*, Insel) ist das Verbindungsglied zwischen Burg und Dorf. Längs läuft die Straße über sie, meistens zu einem Damm aufgeschüttet, da die schlammigen Ufer des mit Sumpfpflanzen bewachsenen Eilands sich kaum aus dem Wasser erheben. Sechs ebenerdige steinerne, schilfgedeckte Häuser, Nebengebäude der Burg, gruppieren sich um einen kleinen Platz, in der Mitte wächst ein alter Feigenbaum. Auf halbem Weg zur Zugbrücke ins Dorf steht noch ein siebentes Häuschen. Eine kleine Bucht fungiert als privater Hafen für die Festung.

4.4.1 Schmiede

Regelmäßiges metallisches Hämmern klingt aus der Schmiede, das Zischen von glühendem Eisen in Wasser, das Fauchen des Blasebalgs, und manchmal riecht es nach verbranntem Horn,

wenn ein Pferd frisch beschlagen wird. Esse, Blasebalg, Amboß, Wasserbecken, Zangen, Hämmer, Kohlen, Hufeisen, Nägel, Hufbeschneidmesser, Roheisen, Schleifstein mit Fußpedalantrieb sind die Utensilien der Schmiedin, die in einer Dachkammer über dem Arbeitsraum schläft.



4.4.2 Remise

In der Remise sind eine geschlossene Reisekutsche *Praiogetti Prinzeß* 6.4 (sechsspännig, Viersitzer, innen königsblau gepolstert, außen Mahagoni mit Beinintarsien, Stellmacherei Radebrecht zu Gareth), eine Roßbahre (Pferdesänfte), eine Sänfte in der Form der *Sedia Gestatoria* für acht und ein Tragsessel für zwei menschliche Träger untergestellt. Vor einer schwarzweiß gestrichenen Hundehütte dösen zwei wollige schwarze Olporter Hunde, neben sich Wasser- und Futternäpfe mit den Zeichen von Baum und Rosen.

4.4.3 Pferdestall

Zwanzig bis dreißig Streitrösser, Reit-, Pack- und Kutschpferde stehen in ihren Verschlagen. Allerlei Sättel, Steigbügel, Zaumzeug, Pferdedecken, Striegelbürsten, Wasserkübel, hölzerne Heu- und Mistgabeln lassen sich hier auftreiben. Der Dachboden bietet Raum für das Futter und Schlafstellen der Pferdebedienten. An der dorfseitigen Rückwand des Gebäudes türmt sich der Misthaufen.

4.4.4 Fohlenstall

Durchaus keine Fohlen, sondern gut ein Dutzend ausgebildete Rösser der Trabantengarde sind hier einquartiert, da der alte Pferdestall mit der Zeit zu klein geworden war.

4.4.5 Ziegenstall

Meckernde Ziegen und gackernde Hühner warten in diesem Stall auf ihren finalen Auftritt.

4.4.6 Kasten

In diesem Schuppen lagern Ruder für die Boote des Burghafens, zusammengefaltete Festzelte und eine zerlegte Festtribüne, eine lange eiserne Kette, mit welcher der Fluß vor den Brücken für Schiffe gesperrt werden kann, und vieles andere.

4.4.7 Burghafen

Der kleine Hafen der Festung steht nur Lieferanten und Besuchern, nicht aber der gewöhnlichen Flußschiffahrt offen. Hier liegen immer wieder die beiden alten Biremen *Tizzo* und *Tilfur* vor Anker, welche die gesamte pavonische Flotte ausmachen. Einige Nachen und Barken sind auf das Ufer gezogen.

4.4.8 Efferdtempel

Ein kleines, geducktes, graues Haus, mit verwitterten Fischreliefs geschmückt. Tags ist die doppelte Eingangstür geschlossen: Jeder, der an dieser alten Kultstätte des Wassergottes Efferd beten will, kann eintreten. Im kühlen, dunklen Gebetsraum drängen sich einfache Votivgaben, meist bronzene Fischchen. Es heißt, der alte Priester werfe sie in der Nacht zum 1. Efferd in den Fluß, und sie würden sich in echte Fischlein verwandeln und davonschwimmen.

4.4.9 Zugbrücke

Einen Seitenarm des Chabab und damit die Grenze zwischen Festung und Dorf überwindet die hölzerne Zugbrücke. Knapp vierzig Schritt lang und drei Schritt breit, ähnelt ihre Bauweise jener der Chababbrücke. Doch während diese eine starre Barriere für Schiffe darstellt, ist die Zugbrücke durchlässig: Zwei Brückenteile in ihrer Mitte können hochgezogen werden und eröffnen eine Durchfahrtsbreite von neun Schritt bei einem Fahrwasser von drei Schritt Tiefe. Die eisernen Ketten der beiden Zugbrücken laufen über Rollen, die in die Durchfahrt flankierenden Gerüsttürmen montiert sind, und wickeln sich auf insgesamt vier Treträder. Nachts sind die Zugbrücken hochgezogen, tagsüber klappen sie nur gegen einen Obulus von 5 Silbertalern hoch, um etwa ein mit Marmor befrachtetes Floß durchzulassen. Dabei stockt natürlich der Straßenverkehr. Dem Brückewart stehen zwei Zöllner und ein Trabantengardist zur Seite, um wie beim Vorwerk Maut und Zoll zu erheben und unliebsame Personen abzuweisen oder festzunehmen, nur hier alles auf jene gemünzt, die Richtung Norden reisen.

5. Die Pfaueninsel

Die Pfaueninsel ist der private Garten der Madonna. Zwischen Burg und Dorf gelegen, von Nebenarmen des Chabab umkost, ist sie trockenen Fußes nur im Boot erreichbar. Im Frühling und Herbst steigt den vorbeistakenden Flößern ein betörender Duft in die Nasen, denn die Insel ist mit vielerlei Rosen bepflanzt, kunstgerecht und doch so arrangiert, als seien sie zufällig aufgegangen. Dazu hören die Schiffer den Gesang der Vögel, die sich auf der ungestörten Insel niederlas-

sen. Umher stolzierende Pfauen schlagen Rad; der pavonische Hofstaat kennt eigens das Amt eines Pfauenwarten. Aus den Rosenranken lugen Säulen und Mauerreste: die Ruine eines antiken Hauses, vielleicht das Eskenderun der hl. Niam. Am Süden der Pfaueninsel findet sich ein kiesbestreuter, runder, von Bosparanien umstandener freier Raum: das Rondell, Tanzplatz für fröhliche Feste.

6. Das Dorf

Das Dorf Eskenderun liegt am Südufer des Chabab auf einer Halbinsel zwischen Fluß und Sumpf. Einige wenige Felder umgeben die Siedlung, die sich um einen Hafen gruppiert, über eine Straße mit dem Städtchen Shilish und eine Zugbrücke mit der Festung und dem restlichen Chababien verbunden ist. In den vielleicht sechzig weiß gekalkten, schilfgedeckten Häusern (abzüglich der Burg) leben gut 300 Seelen, die Hälfte davon Bauernfamilien, die anderen Handwerker, Hirten und Flußfischer. Eskenderun ist erst nach dem Einsturz der Silem-Horas-Brücke in Neetha von einem winzigen Nest zu seiner jetzigen Größe gewachsen. Die Fertigstellung der Thalionmel-Brücke in Neetha würde daher einen herben Rückschlag und Niedergang für Dorf und Domäne bedeuten.

Das Dorf hat sich auf den Durchgangsverkehr der Chababbrücke eingestellt: Es gibt einen Tempel der Lebensgöttin Tsa mit einer Priesterin (die häufig als Geburtshelferin einspringt), eine Herberge mit Stall, die Tavernen "Zum Floßknecht" und "Unkenruf", des weiteren seien Hufschmied, Schuster, Krämer, Greißler, Barbier, Pferd doktor und selbst ein Bordell genannt. Auffällig klingen das Hämmern einer Waf-

fenschmiede und das gelegentliche Eselsgeschrei einer Kornmühle, in die Nase steigen Gerüche aus einer Schnapsbrennerei.

Besonders zum Monatsmarkt (jeden zweiten Markttag im Mond) stellt sich fahrendes Volk ein: Korb flechter, Scherenschleifer, Kesselflicker, Gaukler, Musikanten, Spielleute, Quacksalber, Zahnreißer, Bettler, Abenteurer, Wahrsager, Pamphletisten, Söldner, Illusionisten, Obstpflicker, Kastrierer, Kaminfeger legen auf der großen Nordsüdroute gerne einen Rasttag ein.

Der Grenze zweier Königreiche ungeachtet verknüpfen geschäftliche und familiäre Bande die Eskenderuner mit dem nahen Shilish – und das nicht erst seit Dröls Eroberung.

Der älteste Teil des Dorfes liegt aber am Nordufer des Chabab: Beiderseits der vom Vorwerk ausgehenden Straße reihen sich quadratische steinerne Häuser mit Kuppeldächern – die "Bienenkorbbütten". Eine davon ist die Taverne "Zur Brücke".

Nicht zum Dorf gerechnet wird die Siedlung leibeigener Goblins, die in Lehmhütten auf einer Halbinsel zwei Bogenschußweiten flußaufwärts hausen.

7. Die Burg: Das Innenleben

7.1 Allgemeines

Über hundert Räume bilden das verschachtelte Innere von Burg Eskenderun. Nur ein Teil der Zimmerwände wurde weiß gekalkt oder gar mit Tapeten und Fresken geschmückt. Oft erblickt man direkt das helle Kalksteinmauerwerk. Boden- und Dachkonstruktionen sind aus Zedernholz, ebenso die meisten Türen. Der Keller hat eine Gewölbedecke, das nächste Geschoß daher einen Steinboden. Dachterrassen unter freiem Himmel sind mit Kalksteinplatten belegt.

Allen vier Windrichtungen wenden sich die Ecktürme zu: Gen Westen der Gesindeturm, gen Norden der Söldnerturm, gen Osten der Taubenturm, gen Süden der Uhrturm. Die Geschosse heißen von unten nach oben auf Bosparano: Prima, Secunda, Tertia, Quarta, Quinta, Sexta, Septa. Für den Gelehrten existieren dabei sogar Parallelen zu den Sieben Sphären. Drei durchgehende Treppen durchziehen alle Stockwerke: die Schneckentreppe im Taubenturm für Höflinge und Gäste, die Küchenstiege im Gesindeturm für die Dienerschaft, die Hintertreppe im Uhrturm für das Pavonische Paar und seine Vertrauten. Neben einigen reich gekleideten Höflingen begegnet ein Besucher vor allem schmuck uniformierten Trabantengardisten und der zahlreichen Dienerschaft. Das Gesinde trägt einfache Leinentuniken, viele auch aus Schilf geflochtene Sandalen mit durchaus kunstvollen Flechtmustern. Stillschweigend teilen sich die vielen Zimmer in zwei Kategorien auf: den Bereich des Gesindes, wo ein Höfling oder edler Besucher eigentlich nichts zu tun hat und daher fehl am Platz wirkt,

und den Bereich der Herrschaft, wo wiederum ein Diener oder Fremder niedrigen Standes nicht müßig zu verweilen hat. Sie werden Räume wie die Küche oder die Bibliothek leicht der einen oder der anderen Art zuordnen können.

Um die folgenden Beschreibungen zu entlasten, sei außerdem angemerkt: Gewöhnlich gehört zu jedem Kamin eine Feuerzange oder ein Schürhaken sowie eine eiserne Feuerholzlade, auf jeden Kaminsims Feuerstein und Stahl, zu jedem Schreibzeug eine Gänsefeder, ein Tintenfaß, ein Federmesser zum Spitzen der Schreibfeder, ein Stück Bimsstein zum Glätten und eine Streusandbüchse zum Trocknen der Tinte, in jeden Schlafrum eine Waschschißel und ein Wasserkrug, zu den Habseligkeiten männlicher Bewohner ein Rasiermesser.

Falls Sie als Meister Geheimfächer benötigen, betätigen Sie sich nach Belieben als Kunstschler: Alles Mobiliar kann solche enthalten, was nicht unbedingt heißt, daß diese in Benützung oder dem jetzigen Bewohner bekannt sind, und jedes Gemach läßt sich im Wortsinn doppelbödig gestalten.

Außer Menschen begegnen gelegentlich Mäuse, aber auch eine Katzenmutter mit ihren zwei grauweiß gefleckten Jungen durchstreift die Burg, von allen geliebt und verwöhnt.

Wo Zaubersprüche zitiert werden, die nicht im **Codex Cantiones** stehen, entstammen sie dem **Liber Carminis** von Anton Weste.

Wir schreiben den 1. Praios 29 Hal.

7.2 Innenräume

7.2.1 Prima und Secunda

1 Das Tor

Allgemeine Informationen:

Etwa ein Schritt über dem Wasserspiegel führt die hölzerne Brücke zwischen den massiven Fundamenten zweier Ecktürme an die Tag und Nacht heruntergelassene Zugbrücke heran.

Meisterinformationen:

Erst wenn diese einmal aufgezogen wird, erkennt man auf der dann sichtbaren Unterseite die mit ungelassenen, fast hastigen Schnitten eingekerbten Zeichen der zwölf Götter – Ausdruck der neuen Angst vor ihren alten Widersachern.

Allgemeine Informationen:

Einfach gemeißelte Steinrippen formen ein altertümliches Rundbogentor; im Tympanon (dem halbrunden Feld) über den rechteckigen, eisernen Torflügeln (zusammen gut zwei Schritt breit und zweieinhalb Schritt hoch) paradiert ein Pfauenvogel als verwittertes Relief. Ständig stehen zwei Wachen auf Posten.

Spezielle Informationen:

Ob die schweren Flügel vollständig aus Eisen bestehen oder im Kern hölzern sind, ist nicht zu erkennen; auf jeden Fall sieht man deutlich Schrammen und Dellen, die von harten Anstürmen feindlicher Krieger erzählen. Zuletzt pochten die chababischen Novadis hier an, wie manch andere hatten aber auch ihre Sturmböcke keinen Erfolg. Nichtkörperliche Angriffe sollen in das Metall gehämmerte Schutzzeichen zurückweisen: das Heptagramm, die Einhant gebietende Hand und der Stern der Hesinde.

Die Wachposten gehören der Trabantengarde an. Gewappnet mit Morionen und Kürassen, gewandet in Wämser mit blau gepufften, rot geschlitzten Ärmeln, rote Beinkleider, lederne Stiefel und Handschuhe, sind sie mit Hellebarden, Schwertern und Dolchen bewaffnet. Durchschreitet ein Edler das Tor, grüßt ein Posten, indem er knallend und hallend aufstampft und die Hellebarde präsentiert.

Meisterinformationen

Die Wachen öffnen das Mannloch des Tores zu Sonnenaufgang und schließen es zu Sonnenuntergang. Das ganze Tor wird nur wenn notwendig aufgetan.

Unbekannte Besucher werden nach ihrem Begehren gefragt. Sind es Leute niederen Standes, schickt man sie in die Halle (5), wo sie nach dem Schreiber, Koch, Haushofmeister oder zu wem immer sie sollen oder wollen fragen können. Ein Knecht wird sie zu dem Betreffenden führen. Bei Hochgestellten hingegen geht eine der Wachen selbst und holt aus der Halle einen Diener, der den Besuch über die Schneckentreppe (28) in die Pavonische Pinakothek (49) oder den Großen Saal (84) führt und alleinläßt, um ihn beim Haushofmeister oder der Herrschaft zu melden.

An der Wirksamkeit der Schutzzeichen kann getrost gezweifelt werden. Aber das Tor ist mit **Adarcania Präventare** gegen einen **Desintegratus** geschützt. Der Versuch eines **Foramen** wirkt als Auslöser für einen **Ignifaxius** aus dem Schnabel des Pfauenreliefs. Die Annäherung von Dämonen, dämonisch Besessenen oder Belebten löst ein **Auge des Limbus** aus, das sich an der Stelle des Mannlochs öffnet...

2 Torhaus

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Alles ist Stein: unten, oben, seitlich. In den dunkelgrauen Quadern klafft links ein dunkler Schlitz, aufmerksame Augen bemerken auch oben in der leicht gewölbten Decke ein verdächtiges Loch. Denn das beengte Torhaus (vier mal drei Schritt) ist als Falle für tollkühne Eindringlinge konstruiert: Seitlich und von oben beschossen und

beworfen, hinter sich die vielleicht wieder hochgezogene Brücke, vor sich das niederrasselnde hölzerne, eisenbeschlagene Fallgatter, bleibt ihnen noch, die Waffen zu strecken. Im Alltag ist das Gatter hochgezogen, die unteren Spitzen lugen aus einem Spalt in der Decke hervor einer Zahnreihe gleich, auf daß schlechtes Gewissen sich nicht nur "in der Höhle des Drachen" wähnt, sondern in seinem Rachen...

3 Vestibül

Allgemeine Informationen:

Siebenmal Rohals Schrittlänge (eine beträchtliche, immerhin aber viertelgöttliche) braucht es, um das Vestibül (Bosparano *vestibulum* = Vorhalle, Treppenhalle) zu durchmessen und den Fuß auf die unterste Treppenstufe zu setzen. Kühl und hart spüren die bloßen Sohlen den nackten Stein des Bodens (wohlgemerkt sprechen wir über Füße der Diener und Dörfler, nicht über die Stiefel von Glücksrittern). Bei einer Breite von gut drei Schritt reicht das Vestibül so hoch hinauf (über acht Schritt), daß die Decke im Zwielicht nur undeutlich erkennbar ist. Die strenge, abweisende Halle endet in einer breiten steinernen Treppe, die ins Zwielicht führt, wo man vage Flügeltüren errahnt.

Spezielle Informationen:

Sobald die Augen sich an das Schummerlicht gewöhnt haben, bemerkt man links auch eine kleine rundbogige Pforte, wo einige Stufen in irgendein finsternes Gängegewirr hinauf zu führen scheinen. Was bleibt, ist der düstere, schattenverhangene, fast abweisende Eindruck. Rechts drohen die dunklen Schlitze zweier Schießscharten, weiter oben und hinten in den Seitenwänden je ein kleines Rundbogenfenster.

Meisterinformationen:

Aus der großen Treppe schlagen bei Annäherung dämonischer Wesen rote Flammen (**Igniflumen**).

4 Narthex der Halle

Allgemeine Informationen:

Der Treppenabsatz (Aureliani *narthex* = Vorraum) erweitert sich seitlich zu einem dunklen Gang. Schwere Flügeltüren geleiten weiter in die Halle (5) oder die Zehntkammer (6). Boden und Wände bildet nackter Stein, die Decke Zedernholzbalken, schwarz von Alter.

Spezielle Informationen:

Die karge Einrichtung besteht in einer Steinbank, davor steht ein hölzerner Stiefelknecht; einzig ein an der Wand hängender Schild dient als Zierde. Er zeigt kein Wappen, sondern merkwürdige rote Zeichen auf schwarzem Feld.

Meisterinformationen:

Der Schild gleicht einem gewissen zauberischen Artefakt, mit dem er leider nur das Äußere gemein hat.

5 Halle

Allgemeine Informationen:

Viele Namen trägt sie: Gesindehalle, Kleiner Saal, Sala Guardia, Fechthalle, Drachenhalle, Sala Dragonis, aber die Burgbewohner nennen sie schlicht: die Halle. Der über zwei Stockwerke gehende Raum (neuneinhalb mal sieben Schritt) wird von einem vergitterten Rundbogentriforium mit Alabasterscheiben erhellt. Kolossale Wandgemälde zeigen Menschen und Drachen. Oft schallen Kampflärm und Schwertgeklirr, wenn sich hier die Trabantengardisten ihre Übung erhalten oder der Profos selbst mit seinen Mannen zur Kurzwil die Klinge kreuzt. Dazu passend dienen alte, zerschlissene Fahnen, die von der fast vier Menschenlängen über dem Holzpflaster liegenden Balkendecke herabhängen, als Dekoration. Zu den Mahlzeiten bauen Diener aus Brettern und Böcken zwei lange Tische (sieben mal

ein Schritt) mit etwa fünfzig Plätzen auf, um Söldner und Gesinde hier zu verköstigen. Der Weg der Speisenaufträger führt dabei über die Folterkammer (12).

Spezielle Informationen:

Einstens war die Halle Schauplatz eines legendären Wettstreits zwischen Aryudus Kenkaukis und Miolag Korden. Die Aufgabe bestand darin, einen "Sieg über den Drachen" zu malen, und während dem Sieger hohe Ehren winkten, sollte das Werk des Unterlegenen zu seiner Schmach zerstört werden. Aber als die beiden Längswände der Halle mit den Fresken *Horas und Fuldigor* sowie *Geron schlägt den Wurm* bedeckt waren, da entschied der Signor, daß sie einander an Meisterschaft glichen, und erhielt Eskenderun beide Werke.

Fuldigor trägt schon den Tausendjährigen Eichenwald auf dem Rücken (ein veritabler Anachronismus naturaliter). Die hierzulande unbekannten Eichen sehen Bosparanien ähnlich. Wache Sinne bemerken in seinem erstaunt geöffneten Rachen ein (reales) Loch oder besser Fensterchen klaffen (73). Horas ist prächtig in der Methumischen Mode aus König Tolmans Zeiten gekleidet, auf dem Haupt den Lorbeerkranz. Sein zweites Attribut, der Adler, kreist über ihm in den Lüften. Der erste Kaiser, die Hand gebietend gestreckt, faßt den gewaltigen Alten Drachen fest ins Auge, und dieser starrt wie es scheint überrascht auf den Winzling, der es wagt, ihn seines Landes zu verweisen. Eine bunte Volksmenge erwartet in einigem Abstand den Ausgang der Begegnung. Die Gesichter dieser ersten Siedler kommen irgendwie bekannt vor, und richtig, da sitzen sie selbst in der Halle: Noch heute leben einige im Gesinde von Eskenderun, von denen Miolag Korden in der Jugend das Antlitz entlieh.

Allein aber läßt Kenkaukis Geron den Einhändigen mit dem Wurm von Kababien kämpfen. Die Darstellung folgt der Überlieferung des Rondrariums. Man sieht den Augenblick, in dem der Heilige den dritten seiner fünf Streiche führt, "Dräuendes-Gewölk-vor-Alverans-Feste" geheißt. Schon sind dem Monster beide Schwingen abgehauen, in Schmerzen windet sich der Lindwurm wie ein Korkenzieher, und Siebenstreich zielt auf das linke der drei Häupter. Der mittlere Kopf speit lodernde Flammen gegen Geron's geschwärtztes Gesicht, der rechte schleicht auf lang gestrecktem Hals hinterrücks an den Helden heran. Kenkaukis hat Siebenstreich nach seiner Vorstellung gemalt: als das Universelle Schwert. Es erscheint als Andert-halbhänder in einem Stil, der güldenländische, bosparanische, tulamidische und maraskanische Elemente vereint. Die Klinge ist von goldsilberner Farbe, auf der Reflexe in Orange und Purpur spielen. Aus nächster Nähe zeichnet sich auch etwas wie ein schwarzes Glimmen ab. Griff und Knauf sind blank – welchen Tieres Haut sollte dieses Artefakt auch zieren? Heft und Parierstange, auslaufend in die Häupter der Hohen Drachen Menacor, Famerlor und Darador, sind mit Rubinen, Smaragden, Aquamarinen und Bernsteinen geschmückt: Zeichen für Ingerimm, Rondra, Efferd und Praios, die in der Zweiten Dämonenschlacht leibhaftig fochten.

An Fahnen sieht man einen goldenen Adler auf Rot, einen roten Pfau auf Blau, einen goldenen Seeleu auf Rot, eine rote Rose auf Gold, ein silbernes Einhorn auf Rot, einen silbernen Esel auf Rot, ein goldenes Krummschwert auf Blau, ein goldenes Schwert auf Schwarz (trahelisches Banner aus dem Schwertzug gegen Borbarad) und manche mehr. Tagsüber hält sich hier mindestens ein livrierter Diener auf, um den Wachen am Tor (1) zur Verfügung zu stehen, meist sind es aber eine Handvoll, die in Arbeitspausen ein Schwätzchen pflegen. Die Tische werden nicht nach jeder Mahlzeit abgebaut, sondern nur bei Schlechtwetter, damit die Trabanten üben können, für Tanzabende des Gesindes und wenn das Pavonische Paar die Halle für den Empfang von Gästen nützt. Im letzteren Fall werden Böcke und Bretter in die Zehntkammer (6) geräumt, sonst nur an die Wände gelehnt.

6 Zehntkammer

Allgemeine Informationen:

Nicht so verschachtelt wie die Rechtslage, aber doch nur ungefähr ein Rechteck (acht mal fünf Schritt): die Kammer des Friedens- und

Freigerichtes. Boden und Wände sind unverhüllt steinern, die beschnitzte Balkendecke hölzern. Fünf Türen, eine davon, um präzise zu bleiben, *ohne* Tür, eine andere zweiflügelig, gehen nach drei Seiten ab, ein vergittertes Rundbogenbiforium spendet Licht von der vierten. Im Mittelpunkt steht quergestellt eine große Tafel mit Stühlen für den Richter (meist der Haushofmeister) und seinen Gerichtsschreiber; Kläger und Beschuldigter hingegen müssen mit ihren Zeugen auf je einer Steinbank Platz finden. Nahe dem Kamin ist ein Stehpult in eine Ecke gerückt worden. Einen Blickfang zwischen zwei Türen (beide *mit* Tür) stellt eine reichverzierte Prunkrüstung dar.

Spezielle Informationen:

Auf dem Richtertisch steht ein angekettetes, voluminöses Tintenfaß aus Olifantenknochen. Der Kamin ist von grinsenden und finster blickenden Köpfen im Gargystenstil umgeben und aus den Ecken des Gelasses blicken steinerne Gnomenköpfe schalkhaft auf ernste Geschehnisse herab. Das Schnitzwerk der Decke zeigt unzählige forschende Augen.

Meisterinformationen:

In der Zehntkammer haben die Untertanen der Signorie Eskenderun Abgaben und Pachtzins abzuliefern: einige aus nächster Umgebung wöchentlich, die meisten aber monatlich. Bei Regen und Kälte wird das Fenster mit dünnen, durchscheinenden Häuten verschlossen. Doch im Kamin erhitzt man schon auch mal schwarze Kohlen und eiserne Zangen zu rotem Glühen und trägt sie in die Folterkammer (12).

7 Altes Archiv

Allgemeine und Spezielle Informationen:

In der schlechten alten Zeit konnte man sich in dem abgewinkelten Gelaß sechs Schritt tief durch Aktenberge graben, doch inzwischen wurde beschieden, die Papiere und Pergamente in hellere, trockenere Lokaltäten zu verlagern und dafür Schuhputzzeug (Bürsten, Tücher, Lederlappen, Fettnäpfchen mit Schuhwischse), Aschekübel mit Kelle, einige (ausgewaschene) Scheißkübel (so werden sie nun mal genannt), Scheuerlappen, Strohbesen, Wasserkübel, Aufwischfetzen und Feldbetten für das Gefolge von Gästen einzulagern. Im hintersten Winkel setzt eine seltsame Konstruktion des Universalgelehrten Golodion ya Gallasini Staub an: ein mannshoher Holzkasten, unten und oben gerundet, seitlich große Öffnungen und einige ineinandergreifende hölzerne Zahnräder. Diese Dreschmaschine hat die gewohnte Methode, Weizen von der Spreu zu trennen, vorerst nicht abgelöst. Nur der Name Altes Archiv wird noch eine Weile an die vormals vornehme Bestimmung der heutigen Rumpelkammer gemahnen.

8 Bierlauf

Allgemeine und Spezielle Informationen:

An der Kehrseite der archivarischen Winkelwand vermittelt dieser steinalte und steingraue Gang zwischen einer Tür zur Zehntkammer (6) und offenen Durchgängen mit Stufen hinauf zur Gattergalerie (9) oder hinunter in die Trunkhalle (10). Durch ein kleines Rundbogenmonoforium läßt sich ein Blick in das kühle Vestibül (3) werfen.

Meisterinformationen:

In einer dunklen Ecke steht ein eiserner Kandelaber, der in der flußfeuchten Zugluft leise rostet, aber bei der umwerfenden Begegnung mit durch das Düstter tappenden Toren immer noch kräftig scheppern kann.

9 Gattergalerie

Allgemeine Informationen:

Auf der Galerie über dem Vestibül (3) kann ein durchschnittlich großer Mensch gerade noch aufrecht stehen (Höhe neun Spann). Zwei

auf die Brücke zielende Schießscharten lassen sparsam Tageslicht einsickern. Über hölzerne Trommeln, mittels fixierbarer Handkurbeln durch zwei Menschen zu bedienen, laufen die Ketten von Zugbrücke und Fallgatter. Letzteres bleibt gewöhnlich hochgezogen und steht dann wie eine durchbrochene Wand zwischen der Galerie und der Eingangshalle, die von hier aus im Verteidigungsfall gut beschossen werden könnte.

Spezielle Informationen:

In der einen Ecke verstaubt unbeachtet ein riesiger tönerner Vorratstopf für Getreide von solcher Größe, daß ein Mensch darinnen mühelos Platz fände (Weitgereiste werden derlei Gefäße von den Landgütern Thalusiens kennen), in der anderen ebenso unbeachtet eine Truhe. Im Steinboden verschließt ein Holzdeckel das "Mordloch", durch welches allerlei Annehmlichkeiten ins Torhaus geworfen werden können. Viel freundlicher nimmt sich das hier täglich plazierte Schälchen Milch für die Katzen aus.

Meisterinformationen:

In der abgeschlossenen Truhe sind Pfeile und Bolzen verwahrt, Schlüssel haben Haushofmeister, Zeugmeister und Profos.

10 Trunkhalle

Allgemeine Informationen:

Bei diesem von dickbauchigen Säulen gestützten Gewölbe (acht mal fünf Schritt) handelt es sich, wie zahlreichen auf dem rötlichen Ziegelfußboden stehenden Fässern unschwer zu entnehmen ist, um das Bierlager des Schlosses.

Spezielle Informationen:

Während die beliebtesten Fässer *Neethaner Weizengold* enthalten, sind zwei ihrer kleineren Brüder mit Hylailer Seemost gefüllt, der alljährlich im Seemostrennen zwischen dem Handelshaus Darando und albernischen Konkurrenten von den Zyklopeninseln auf das Festland verschifft wird.

Meisterinformationen:

Gelegentlich gibt sich hier die Kellermeisterin, auf einem der Schemel bei der Schießscharte hockend, einem heimlichen Besäufnis hin.

11 Weinkeller

Allgemeine Informationen:

Die Türe sperrt ein eisernes Schloß, zwergische Arbeit aus Khandrazin, zu dem nur der Haushofmeister und die Kellermeisterin Schlüssel besitzen. Das langgestreckte (zweieinhalb mal sieben Schritt), von nur einer Schießscharte erhellte Tonnengewölbe beherbergt zwei Flaschenregale, einige Fäßchen und eine eisenbeschlagene Truhe.

Spezielle Informationen:

Im größten Fäßchen findet sich billiger, saurer Engasal-Wein, die übrigen dienen der Aufbewahrung von lokalen Obstbränden und Erzeugnissen der Schnapsbrennerei zu Korlob. Die Hochzeit des Pavonischen Paares im Rahja 23 Hal leerte Küche und Keller, seither aber haben sich die Bestände einigermaßen erholt und umfassen je eine oder mehrere Flaschen von:

Rotweine

- Goldfeller Morgenrot, herb, schwer, aus Methumien
- Sheniloer Hesindetropfen, duftig, trocken, frisch, leicht, aus Shenilo in Bethanien
- Pranoster, trocken, erdig, aus der Domäne Pertakis in Bethanien
- Seskaidoer, schwer, voll, erdig-süß, kräftig, aus der Domäne Pertakis in Bethanien
- Felsfelder, leicht, vom Neetlingshof in Grangorien
- Angbarer Ambrosias, leicht, intensiv, von den Hügelzwerge im Kosch

- Gluckenhanger Eiswein, voll, süß, von Burg Schönhag in Darpatien, Jahrgang 25 Hal
- Chorhoper Hasensprung, leicht, aus Chorhop
- Schwarzer Rabe, dunkel, aus Al'Anfa, mit Rauschkraut

Weißweine

- Neethaner Jungfernsprung, spritzig, aus Chababien
- Solon-Spätlese, süß, aus Solon in Chababien
- Vinreber Veltliner, leicht, aus Vinreb in Chababien
- Nacktarsch, blumig, aus Brelok in Chababien
- Einauge, würzig, geharzt, aus Pailos auf den Zyklopeninseln
- Elmantesser Goldrebe, lieblich, aus Elmantessa in Bethanien
- Grauer Solstono, sanftwürzig, feine Säure, aus Solstono in Bethanien
- Rohals Weinchen, frisch, süß, süffig, aus der Domäne Pertakis in Bethanien
- Elfenrebe, lieblich, aus Cophirya in Grangorien, kunstvolle Flaschen
- Weißer Abagunder, lieblich, aus dem Abagund in Albernia
- Bitterwein, sauer, geharzt, aus Tobrien
- Salamandersteiner, belebend, vom Gut Thiogenes bei Donnerbach

Roséweine

- Tharf, süß, aus Belhanka, mit Rosen parfümiert
- Rosiger Yasinaï, spritzig-frisch, aus der Domäne Pertakis in Bethanien, feiner Pfirsichduft

Schaumweine

- Hohensteyn Bosparanjer, aus Methumien, rot!

Branntweine

- Timeser Weinbrand, würzig, aus Serûn in Chababien
- Angbar-Uralt, Weinbrand, aus Angbar

Meisterinformationen:

Die versperrte Truhe, deren Schlüssel Lutisana ay Oikaldiki persönlich verwahrt, enthält zwei mittelschwere Rotweine aus Tobrien, die Cedor von Eskenderun aus dem Krieg mit dem Dämonenmeister nach Hause schickte: ein halbes Tutzend Flaschen Trollzacker aus Altzoll und zwei Flaschen Ogerblut aus Ysilien. Heute wird in Tobrien kein Wein mehr gezogen...

12 Folterkammer

Allgemeine Informationen:

Der Anblick des verwinkelten, von zwei Schießscharten spärlich erhellten Gewölbes läßt das Blut in den Adern stocken: eine Streckbank thront in der Mitte, Marterwerkzeuge hängen an den Wänden, ein rostiges Eisengitter liegt über einer erkalteten Feuerstelle. Drei Türen führen zu Gefängniszellen, einige Stufen in einem offenen Durchgang zur Zehntkammer (6), und zwei Säulen stützen die Küchenstiege (17), die hier mitten durch läuft.

Spezielle Informationen:

Die Mittel zur Wahrheitsfindung, derer man sich in diesem Gelaß von Zeit zu Zeit bedient, gehören zur Grundausrüstung einer jeden anständigen Folterkammer: Al'Anfa-Sandalen, Warunker Helm, Daumenschrauben, glühende Zangen und der ganze übliche Krimsrams. Zwar sind die Gebeine der in Ketten Verschmachteten immer ordentlich weggeräumt worden, dafür ziehen manche dunkle Flecken auf dem Holzpflaster des Bodens die Blicke der Befragten auf sich. Auch von der goblinesken Schamanenmaske an einer Säule geht keine beruhigende Wirkung aus...

Meisterinformationen:

Das Feuer wird praktisch nie entfacht, da der Rauch als Abzug nur Schießscharten, Zehntkammer und Küchenstiege vorfindet. Aber

der reine Anblick des Rostes bringt manch Übeltäter zur Räson. Den Dienst der Foltermeisterin versieht die schwarzfellige Orkin Cella, deren Arbeitsweise ein Spiegelbild der Ausschweifungen ihrer Namenspatronin deucht; ihren Schlafplatz hat sie in ein paar Lumpen unter der Streckbank. Wenn die Küchenjungen in der Halle (5) die Mahlzeiten servieren, führt sie ihr Weg von der Küche (51) immer durch die Folterkammer. Und falls in der Halle Platz für einen Empfang, einen Bühnenschwank oder lustige Tänze benötigt wird, räumt man die Tische (aus Böcken und mehreren Platten bestehend) und Bänke hierher.

Numero 13

Allgemeine Informationen:

Eine ganz gewöhnliche Kerkerzelle...

Meisterinformationen:

...wäre da nicht eine bewegliche Steinplatte... Schon mancher Gefangene, der einen Weg in die Freiheit zu entdecken wähnte, erlebte eine herbe Enttäuschung angesichts des "Lochs" (14).

14 Das Loch

Allgemeine Informationen:

Niedrig und fensterlos: bedrückend das Gelaß, worin ein durchschnittlich großer Mensch gerade stehen kann (Höhe neun Spann). Die geschwärtzte Feuerstelle, die Marterzangen, das Nagelbrett haben wohl manch Unbeugsamen gebrochen, doch in unseren Tagen weiß vielleicht nicht einmal die Dame Cella von dieser Erweiterung ihres Reiches (12). So kommt es, daß nur noch Spinnen hier kümmerliche Netze weben, ja es muß sogar bezweifelt werden, daß die sprichwörtliche Tempelmaus mit dieser Umgebung vorlieb nähme. Zwei Zellen sondern rostende Gitter ab. Wer hier an der Kette lag, sollte in Qualen büßen. Verfaultes Stroh zur Speise – keine Wärme, keine Stimme, kein Licht, kein Brot – Feuchte, Fäkalien, Gestank, Wahnsinn. Wer hier an der Kette lag, war lebendigen Leibes begraben.

Numero 15

Allgemeine Informationen:

Die typische Standardzelle mit der üblichen Ausstattung: fauliges Stroh und ein hölzerner Eimer. Das Geviert von vielleicht zwei mal zwei Schritt wirkt bei der doppelten Höhe besonders trist.

Spezielle Informationen:

Einige Gefangene haben melancholische Graffiti hinterlassen, andere wütende. Kleintiergesellschaft ist ohne Aufpreis inbegriffen.

Numero 16

Allgemeine und spezielle Informationen:

Schon der bescheidene Luxus eines Schemels zeigt an, daß nicht die gewöhnlichsten Missetäter hier einquartiert werden. Der schwarze Boden aus antimagischem Kosch-Basalt, die kupferbeschlagene Tür mit Schutzzeichen und Bannsprüchen nur so übersät, von allen Wänden und gar der Decke des Praios goldenes Auge bedauernswerte Insassen anstarrend: Es ist nicht einfach, Magiekundige in Gewahrsam zu halten...

17 Küchenstiege

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die Küchenstiege im Gesindeturm verbindet sieben Stockwerke miteinander und ist für die Dienerschaft der wichtigste vertikale Verkehrsweg der Burg, denn Schneckentreppe (28) und Hintertreppe (37) bleiben gewöhnlich Vornehmen vorbehalten. Über diese Stiege werden Wasser und Lebensmittel aus dem Keller in die Küche (51) und fertige Speisen von der Küche in die Halle (5) und den Großen Saal (84) geschafft.

18 Viktualienkeller

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Über die Küchenstiege (17) geht es in dieses Tonnengewölbe (siebeneinhalb mal vier Schritt), wo das Klatschen des Chababwassers an die Mauern von draußen durch zwei Schießscharten hereinklingt. In drei Steintrögen warten Pökelfleisch und Räucherfisch, Geflügel, Rohschinken und Sikrami auf ihre Verarbeitung, Obstkisten und Salatrügel halten einen Vorrat an Lebensnotwendigem bereit. Je nach Jahreszeit und Angebot der nächsten Märkte findet man, ob frisch oder getrocknet, an Obst: Äpfel, Birnen, Zwetschgen, Marillen, Ringlotten, Arangen, Nektarinen, Pfirsiche, Zitronen, Pampelmusen, Ribisel, Kirschen, Trauben, Feigen, Granatäpfel, Erdbeeren, Rhabarber oder Zuckermelonen, an Gemüse: Paradeiser, Gurken, Bohnen, Spinat, Melanzani, Zucchini, Zwiebel, Knoblauch, Schnittlauch, Petersil, Paprika, Pfefferoni, Maroni, Broccoli, Karfiol, Fisolen, Erbsen, Karotten, gelbe Rüben, Schwarzwurzel, Kren, Radieschen, Porree, Kohl, Oliven, junge Brennesseln, Weinblätter, Fenchel, Senfgurken, Kürbis, Radicchio, Lollo Rosso, Grünen Salat, Chicorree, Spargel, Artischocken oder Eitrigen Krötenschemel...

19 Ölgelaß

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Der Gang hat Schießscharten nach außen zur Wasserpforte (21) und nach innen zum Vestibül (3). Wo Platz blieb, lagern Amphoren mit Olivenöl aus Chababien, Kürbiskernöl aus Harodien und Praiosblumenöl aus Garetien. Daneben einige Fässer Hylailier Feuer, um den Chabab in Brand zu setzen, falls feindliche Schiffe, Drachenboote gar, vom Meer heraufkommen sollten.

20 Leeres Gelaß

Allgemeine Informationen:

Von der tiefschwarzen Marmorauskleidung heben sich leuchtend die weißmarmornen, eingelegten Madaphasen von Kelch und Helm, Rad und Neumond ab, letztere ist durch einen Umriß angedeutet.

21 Wasserpforte

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Kühl und feucht liegt der praktisch unbenutzte zweite Ein- und Ausgang der Burg im Dunkel. Schießscharten weisen in die steinerne Kammer. Ein Ruderboot, das seitlich durch den Ausgang paßt, liegt hier bereit. Die eigentliche Pforte hat die Gestalt eines Rundbogens, sie ist durch eine eiserne Tür mit geschmiedeten Fratzen an der Außenseite versperrt; die wenigen hohen Stufen führen direkt in das trübe Wasser des Chabab.

Meisterinformationen:

Die Fratzen sollen nach altem Aberglauben Höllenwesen fernhalten, aber es fragt sich, ob diese darin nicht eher heimatisch vertraute Gesichtszüge begrüßen würden...

22 Querverbindung

Allgemeine Informationen:

Der unbeleuchtete Gang durchzieht die Grundfesten der Burg. Diesen Weg nehmen Lieferanten vom Vestibül (3) zum Viktualienkeller (18) und Wasserträger von der Küchenstiege (17) zur Zisterne (23).

Meisterinformationen:

Hinter einem losen Stein verbirgt sich ein kleiner Hohlraum: Hier ruht der Schatz eines Kindes (bunte Kiesel, ein Bindfaden, eine Weidenpfeife, geschnitzte Figürchen von Soldaten), von einer Spinne bewacht (einer ganz normalen kleinen Hausspinne, ehrlich).

23 Zisterne

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Rohrleitungen führen das Regenwasser von den Dächern bis in die

ses dunkle Becken, an dessen Rand Schöpfgefäße für die Küchensungen bereit stehen, die den Weg von der Küche über die vielen Stufen und finsternen Gänge hierher geschickt werden. Die Zisterne steht unter Wasser als kommunizierendes Gefäß direkt mit dem Fluß in Verbindung, sodaß Überschwemmungen die Burg auch inwendig in der Prima betreffen. Doch eine interne Wasserversorgung ist belagerungstechnisch zu wertvoll, um den Zufluß dicht zu machen.

24 Wasserstiege

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die Stiege mit sehr niedrigen Stufen verknüpft Schluf (25) und Zisterne (23), auf halbem Weg mündet die Querverbindung (22) ein. Gemeißelte Markierungen mit Jahreszahlen (hier rechnet man weiterhin nach Bosparans Fall) bezeichnen die Niveaus einiger Hochwässer des Chabab.

25 Schluf

Allgemeine Informationen:

Der dunkle Winkel ist ein vielbenutzter Kreuzungspunkt, von dem aus Stufen hinunter in das Vestibül (3), hinauf zur Halizinenser-Kapelle (26), hinunter die Wasserstiege (24) oder hinauf Richtung Rüstkammer (33) führen. Es wird erzählt, der alte Priester des Efferdtempels habe hier als Jüngling nach einem Gelage den Weg verwechselt, erst als er im erquickenden Naß der Zisterne (23) wachte den Irrtum bemerkt und sich von da an dem Wassergott geweiht.

26 Halizinenser-Kapelle

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Gegenüber dem Durchgang zur Schnecken- und Stiegen- (28) ist eine Gipsbüste des verschollenen Kaisers und selbsternannten Gottes Hal aufgestellt, wie man sie allerorten im fernen Garetien findet, hier dient sie allerdings als Hutständer...

27 Gästegemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Das Interieur dieses der Beherbergung gewidmeten Gewölbes findet das goldene Mittelmaß zwischen bescheiden und luxuriös. Die Kalkquader der Wände sind unverputzt, doch ein Kaminfeuer vermag angenehme Wärme zu spenden, und ein zweckentfremdeter Spielplan für *Rote und Weiße Kamele* mildert wie ein ordinärer Teppich die Kühle des polierten Steinbodens. Dem Gast steht außer König-Khadan-Kasten, Kaiser-Eslam-Stühlen und (einfach nur) Bauern-Bett (der verhüllende Vorhang vom reinen Weiß der Schafwolle) ein Schreibtisch zur Verfügung, auf den allenfalls der schmale Lichtstrahl einer Schießscharte fällt. Der von schwarzfigurigen zyklöpischen Vasen flankierte Kamin ist mit rohalschen Spiral- und Schlingenmustern geschmückt.

Meisterinformationen:

Aus der Rückwand des Kamins kann man einen losen Stein entfernen und hören, was hinter einer dünnen Wand im benachbarten (wenn auch ein Schritt tiefer liegenden) Garether Gemach (29) vorgeht.

Derzeit ist hier Cusmina della Dorradezza einquartiert, Gesellschafterin Donna Lutisanas.

28 Schnecken- und Stiegen-

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die zentrale Verbindung der sieben Ebenen: eine wie ein Schneckenhaus sich drehende Wendeltreppe; ungewöhnlicherweise links-läufig; spärlich beleuchtet durch vereinzelte Schießscharten; abgetretene, von vielen Füßen blank geschliffene Stufen; ein Handlauf aus dem Stein ausgehauen, der von Kindern gern als Marmelbahn benutzt wird.

29 Garether Gemach

Allgemeine Informationen:

Zutritt erhält man durch eine Bronzetür, woran der riesige Klopfer geschmiedet ist wie ein Hund, der dem eigenen Schweif hinterherjagt. Es gibt nicht einmal eine Schießscharte, nur durch ein Luftloch bahnt sich Zwielflicht den Weg. Das altehrwürdige fünfeckige Gemach (etwa fünf mal vier Schritt) wird sauber gefegt gehalten, und doch liegt ein leichter Hauch von Moder über alledem.

Spezielle Informationen:

Der Diwan und zwei Sessel sind zwar mit prächtigem Stoff bezogen, der aber schon verblaßt und abgenutzt. Der Kamin ist von einem Zackenornamentband umgeben, einer recht altertümlichen Steinmetzarbeit. Ein Regal enthält neben Kunstgegenständen von zweifelhaftem Wert (so die Miniatur einer Kröte aus Gwen Petryl, eine Khunchomer Rahjastatue aus Rosenquarz, Devotionaltafelchen der hl. Susanna von Engasal) eine Sanduhr aus grünem Serüner Glas.

Meisterinformationen:

Gewissen adligen Gästen werden gern diese Räumlichkeiten zugewiesen, um dezente Geringschätzung auszudrücken. "Hundezwinger" heißt das Gemach denn auch beim Gesinde. Wenn im Kamin kein Feuer prasselt, sind hiesige Besprechungen vom benachbarten Gästegemach (27) aus belauschbar.

30 Camarena des Garether Gemaches

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Rissige Wandmalereien wecken die brüchige Illusion einer Gartenlaube inmitten wuchernden Rankenwerks. Neben dem Bett, das zwei Personen reichlich Platz bietet, springen ein Kästchen und ein zierlicher Tisch ins Auge, da beide mit Intarsien aus Elfenbein geschmückt sind. Auf dem Tischchen trägt ein Bronzeleuchter zwei über die Maßen lange Kerzen, in einer Ecke lädt ein gepolsterter Sessel zur Ruhe ein. Auch hier verrät nur ein Luftloch, daß sich die annähernd quadratische Camarena (dreieinhalb mal drei Schritt) nicht in einer Zwergenstadt befindet. Es geht die Anekdote von einer Adligen, die seinerzeit hier einquartiert war, als der Chabab ungewöhnliches Hochwasser führte: Eines Morgens entdeckte sie mit einem spitzen Schrei, wie durch dieses Loch schlammiges Naß hereinschwappte...

31 "Schatzkammer"

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Vom Fuß der Schnecken- und Stiegen- (28) aus windet sich ein lichtloser Kellergang über Stufen in die Tiefe. Zunehmend feucht glänzen die steinernen Wände, bisweilen tropft es von der Decke. In einer kargen Kammer endet der Weg an einer schweren Eisentür, worauf geschrieben steht: „Willst bloß rauben du den Hort, geh' gleich wieder eilig fort!“

Meisterinformationen:

Gierige Gesellen, wie gewisse Schatzsucher und Glücksritter, werden diese Warnung kaum beherzigen, denn ihr tödlicher Ernst ist erst zu spät erkennbar: Aus der aufgebrochenen Türe ergießt sich ein Schwall Flußwasser – innerhalb von Augenblicken ist der Gang bis zur Stiege überflutet und sind einige Schatzsucher ertrunken. Der *Oikaldikenhort*, der legendenumwobene Schatz Eskenderuns, ruht natürlich ganz woanders, nah nur wie der Felsschrat frißt, weit aber wie die Maus huscht...

32 (Raum Ohne Namen)

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Vom Treppenabsatz vor dem zweiflügeligen Portal zur Rüstkammer (33) kann man Richtung Halle (5) oder hinunter durch den Schluf (25) enteilen oder am Rundbogenfenster zum Vestibül (3) verweilen

oder mit Essig, Sand und Scheuerlappen die Rostwunden eines Eisenkandelabers heilen. Selbiger ist fest in seinem finstren Winkel fixiert.

Meisterinformationen:

Falls jemand – warum auch immer – darauf verfallen sollte: Der Kandelaber läßt sich mit einigem Kraftaufwand drehen und wird dabei höher: sein schraubenförmiger Fuß steckt in einem Gewinde im Boden und ist nur leicht festgerostet. Irgendwelche weiteren Wirkungen löst das Drehen nicht aus, höchstens hat man das schwere Gerät plötzlich ganz herausen. Im Zusammenhang mit der Kaminattrappe (siehe 33) ergibt sich allerdings Stoff für Spekulationen...

33 Rüstkammer

Allgemeine Informationen:

Auch wenn nur trübes Licht träge durch die vergitterten Rundbogenbiforen der Fenster sickert, glitzert und gleißt es in dem langgestreckten Gelaß (etwa elf mal dreieinhalb Schritt): Kürasse, Lamellare, Ringelpanzer...

Spezielle Informationen:

Mit den gelagerten Trutzwaffen ließen sich zwei Kompanien leicht ausstatten. An Gestellen sind fünf aufrecht stehende Gestechrüstungen befestigt, darunter die gräflichen: eine tauschierte, polierte Turnierrüstung mit Pfauenhelmzier und eine rußgeschwärzte, angeschmolzene Wehrheimer Brünne von Bakshan Arvo. Die vielen Regale, Kisten und Kästen bergen Tüchrüstungen und Kettenhemden, Waffenröcke und Fünflagenharnische, alle in unterschiedlichster Machart und Qualität, weiters Schilde aus Leder oder Holz, auch in Form von Turmschilden; Leder-, Stech- und Tellerhelme, Sturmhauben und Morione, Waffengürtel und sogar Armschienen und Eisenhandschuhe sowie Teile von Roßpanzerungen. Viele der Rüstungsfragmente weisen das alte Pfauenwappen von Eskenderun auf, andere sind novadische Beutestücke oder sonstwie hierher gelangt. Ein seltenes Stück ist die vor dem großen Kamin aufgebaute Amazonenrüstung.

Meisterinformationen:

Der Kamin ist eine Attrappe. Irritierend, daß sie keine Geheimkammer verbirgt, nicht wahr?

34 Vordere Waffenkammer

Allgemeine und spezielle Informationen:

Diesen wichtigen Raum (dreieinhalb mal vier Schritt) kann man von der Rüstkammer aus über einen gewölbten Durchgang betreten. Während in der Rüstkammer noch Holz die himmelseitige Perspektive beherrschte, überdacht ein Steingewölbe die Waffenkammern. Rechter Hand nimmt ein Gestell für Hellebarden, Partisanen, Hakenspieße und Gleden die ganze Breite der Wand ein (auch ein altes Pilum ist darunter), mitten im Raum steht ein weiteres rundes Gestell aus Eisen mit mehreren Piken und zur Jagd dienenden Sau-spießen. Regale und ein geräumiger Schrank enthalten Langäxte (darunter einen *Pailos*, echte Zyklopenarbeit), Kriegsbeile und Kusliker Säbel. An den dicken Mittelpfeiler sind einige schon lange nicht mehr benutzte Turnierlanzen gelehnt.

Meisterinformationen:

Eine frühere Geheimtür zum Schacht (43) wurde mittlerweile vermauert.

35 Mittlere Waffenkammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Durchreisende Rondragläubige besuchen gern die Ausstellung von Waffen der Novadis, die bei Angriffen auf die Chababbücke gefallen sind: Krummschwerter, Krummdolche, Reitersäbel, Stoßlanzen, Kurzbögen, Wimpel sind an den Wänden des Gewölbes (etwa vier

mal viereinhalb Schritt) zu korgefälligen Kompositionen angeordnet. Regale bergen Arbaletten, Langbögen, eine Palette zugehöriger Pfeile und Bolzen für die "Hornissen" auf den Türmen. Außerdem lehnen hier einige Echsenbeile und ein Efferdbart. Vor einer steinernen Sitzbank liegt ein riesiger Kohlebrocken. Betrachtet man ihn genauer, scheint sich eine menschliche Gestalt erkennen zu lassen.

Meisterinformationen:

Eine versperrte Truhe behütet, was von den gräflichen Waffen übergeblieben ist: ein ärmelloses Kettenhemd; einen zeretzten langärmeligen Ringelpanzer; einen Baburiner Hut aus Aranien; diverse Wehrgehenke; ein knappes, schweres, mit Stahlrieten beschlagenes Lederwams; verbeulte Panzerhandschuhe aus Stahl und Leder.

In anderen Kisten wurden Rabenschnäbel, Dolche und Langschwerter eingeschlossen, darunter in geblünte Seide eingeschlagen ein *Waqqif*, ein novadischer Zierdolch, den Galek der Gerechte von einem tulamidischen Waffengeführten im Liebfelder Unabhängigkeitskrieg erhielt, und ein *Entay'h*, ein ziseliertes Schwert, verziert mit Elfenbein und Obsidian, das ein trahelischer Adliger Donna Lutisana verehrte.

Den Kohlebrocken brachte ein verstorbener Burgmagus vor dreißig Jahren von der Perlenmeerküste mit – es handelt sich um die Überreste jenes Druiden, der den Scharfrichter Dolguruk von Thalusa die Zauberkunst lehrte (**Der Streuner soll sterben** S. 53).

36 Hintere Waffenkammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

In diesem Gewölbe (fünf mal zweieinhalb Schritt) werkelt der Zeugmeister meistens in Gestalt seiner Handlanger an Pflege und Erneuerung der Bestände. Auf einem Werkstisch befindet sich in einem wirren Durcheinander reperaturbedürftiger Waffen und Pflegeutensilien wie Sand und Essigersatz (Engasal-Wein) zum Putzen von Kettenhemden auch die Schamanenkeule *Ma-Uam* des Häuptlings Etzal, eine Erinnerung an erfolglose Revolten der leibeigenen Goblins. Ein Wandgestell daneben trägt gewaltige Zweihänder. Schließlich stehen hier noch zwei Regale, wo stumpfe Übungswaffen, Zielscheiben, Schleifsteine und eine ramponierte Strohuppe zu entdecken sind. Weitere Truhen wurden mit Streitkolben und Brelakbengeln sowie Brandpfeilen und Widerhakenbolzen gefüllt, die für (hier nicht vorrätige) Armbrüste gedacht sind.

37 Hintertreppe

Allgemeine Informationen:

Die diskrete Hintertreppe, von gelegentlichen Schießscharten erhellt, verbindet die sprichwörtlichen Hintertüren der Gemächer des Haushofmeisters (67) und der Madonna (87) mit der Waffenkammer (34) und der Werkstatt im Keller (38). Ihre zentrale Säule ist wie der Stamm eines Weinstocks gemeißelt, mit anliegenden Ranken und Blättern.

38 Werkzeugkeller

Allgemeine Informationen:

In den Grundfesten des Uhrturms lagern in dem fensterlosen Keller (zweieinhalb mal dreieinhalb Schritt) Hämmer und Hacken, Schaufeln und Sägen und unzählige sonstige Werkzeuge, wie sie hin und wieder für Reparaturen nötig sind.

39 Kohlenkeller

Allgemeine Informationen:

Ob von Köhlern im Meiler gebrannt, ob von Zwergen im Gebirge abgebaut, Kohle gibt Wärme in der naßkalten Jahreshälfte. Und so häuft sich auf drei mal dreieinhalb Schritt ein kleines schwarzes Gebirge, und im Lichtstrahl aus dem Luftloch wallt aufgewirbelter Kohlendunst.

Meisterinformationen:

Würde man den von einer dicken Schmutzschicht geschwärzten Boden säubern, kämen Mosaiken mit rahjagefälligen Szenen zum Vorschein, Kunst aus dunklem Dunst.

40 Holzkeller

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Wie wenig Platz die Brennholzstöße brauchen (vier mal zwei Schritt), zeigt daß nur in der Küche regelmäßig eingeheizt wird. In der Mitte findet man einen aufgrund des schlechten Lichtes (Luftloch) übel zugerichteten Hauklotz und ein scharfes Handbeil zum Späнемachen.

Meisterinformationen:

In einer dunklen Ecke steht das Bettchen des Kobolds *Fitz* (**Hexennacht** S. 20, **Aventurischer Bote** 46 S. 12), der aus Methumis hierher umgezogen ist, weil ihm das Landleben mehr behagt.

41 Kaverne

Allgemeine und Spezielle Informationen:

In der ewigen Nacht dieses fensterlosen Gewölbes (drei mal dreieinhalb Schritt) scheinen nicht Sonne, nicht Mond, nicht Sterne. Und träte jemand mit brennendem Kienspan ans Wasser heran, verlöre sich sein schwaches Licht im öligen Glanz der schwarzen Wellen. Der Pfuhl wird durch den Fluß gespeist, man kann ihm in Belagerungszeiten Nutzwasser entnehmen, sonst ist er, wie es scheint, nutzlos.

Meisterinformationen:

Niemand von den heutigen Bewohnern Eskenderuns ist in das Wasser gesprungen und hat in der Dunkelheit den engen Durchlaß gefühlt, durch den man nach (42) tauchen kann.

42 Krypta

Allgemeine Informationen:

Neun mal sechs Schritt, die Hälfte davon ein Wasserbecken, erstreckt sich eine fensterlose, sehr niedrige Halle zwischen sechs Säulen aus rotgrau gekörntem Rosengranit, deren jede wie ein Bündel von acht Rippen geformt ist. Eine steinerne Sphinx bewacht den geheimnisumwitterten *Oikaldikenhort*, um den Wahrheit und Legenden so dicht

verwoben sind, daß viele glauben, es gäbe ihn gar nicht. Aber hier in Eskenderun liegt er, einer der schönsten und sonderbarsten Schätze Aventuriens, in der vergessenen Krypta des Theaterordens mit ihren urchimlichen Wandmosaiken, die Prinzessin Lameas Queste schildern.

Meisterinformationen:

Vor langer Zeit diente die Krypta einem orgiastischen Mysterienkult im Zeichen Rahjas als Tempel. Die Initiierten ließen ihre Kleider im heutigen Werkzeugkeller (38) zurück und tauchten durch die Kaverne (41). Später erst wurde das große Sphingenbild aufgestellt. Aus den Augen der Sphinx fallen bei Annäherung dämonischer Wesen Strahlen gleißenden Lichts (**Sonnenlicht und Praiosglanz**). Ihr Sockel ist ein Sarkophag, worin ein Mandrake (**Die Götter des Schwarzen Auges** S. 77, **Aventurischer Bote** 54 S. 6) bestattet liegt, halbvergessenen Sagen zufolge ein Vorfahr Niam von Eskenderuns und damit sowohl der Familie da Chabab als auch der heutigen Oikaldiken. Und die Sphinx selbst ist nicht gemeißelt, sondern versteinert (**Granit und Marmor sollst du sein**). Die ältesten Stücke des Hortes stammen aus dem Besitz der Despoten von Despiona und der Thalassocraten von Cyclopea. Eine weitere Gruppe von Objekten gelangte aus dem Schatz der Theateritter, den die Praiospriester bei der Zerschlagung des Ordens vergeblich suchten, in den Hausschatz der Oikaldiken. Unter seinen verschiedenen Besitzern wechselten Umfang und Inhalt des Hortes, dessen reale Existenz heute kaum noch bekannt ist. Er diente nie als Kasse für Tagesgeschäfte, sondern als letzte Reserve für Notzeiten, Sammlung von Kuriositäten und sichere Verwahrung für alles, was seinen jeweiligen Hütern kostbar war. Darum finden sich auch Gegenstände von geringem materiellem, doch hohem symbolischen oder persönlichen Wert.

43 Schacht

Meisterinformationen:

Der geheime Schacht verbindet die Krypta (42), das Truchsessenzimmer (67), das Geborgene Gemach (86) und das Geheime Gemach (90). Eisenleitern überwinden die Höhe von insgesamt 17 Schritt. Auf jedem der fünf Stockwerke findet sich ein beengter Absatz und bei dreien je eine von dieser Seite unverhüllte und unverriegelte Geheimtüre in das jeweilige Gemach.

Das detaillierte Inventarium des Oikaldikenhortes (Spezielle und Meisterinformationen)

I. Kiste aus Zedernholz:

1. Dose aus Kräuterachat mit einem silbernen Avespriester-Pfeifchen (**Fürsten, Händler, Intriganten** S. 8)
2. Liebestrank "vom Hof des Elfenkönigs", Balsamarium (schmal- und hochhalsiges Goldfläschchen für Schönheitsmittel)
3. *Immerwährendes Stundenglas* (**Materialia Animat, Infinitum**) mit Sand von den Singenden Inseln (**Das Lexikon des Schwarzen Auges** S. 231, mitgebracht von Harika der Roten)
4. Lapislazulidose mit einem Ikosaeder aus einem kostbaren Stoff namens Plastik, im Limbus gefunden
5. Schatulle aus Mohagoni, Intarsien von Elfenbein, ausgeschlagen mit rotem Samt: darin eine elfenbeinerne Miniatur der Baronin Kusmine von Brelak (**Die Löwin von Neetha**) und Liebesbriefe an sie
6. Akademiesiegel des alten Phantasmagorischen Institutes von Neetha (**Das Reich des Horas** S. 97)
7. Kratzhändchen aus Elfenbein
8. Bergkristallphiole mit Drachenblut

9. Ziegenledersäckchen mit Zinnfiguren Brin von Gareths (**Die Verschwörung von Gareth** S. 47)
10. schwarzer Samtbeutel mit goldenen skorpiongestaltigen Gürtelgliedern, kleinen Dämoniden vom Gürtel des Magiers Murgol (**Der Wald ohne Wiederkehr** S. 47)
11. Goblinschädel, in Kupfer gefaßt
12. goldene Ritterkette aus der Zeit der Klugen Kaiser
13. blutrotes Alicorn, Futteral
14. silberne Kamelminiatur, ein einmalig wirkender Zauber liegt darauf: Wer über den Rücken streicht und "Cedor" ruft, dem erscheint ein lebensgroßes Kamel und trägt ihn bis zu einer Woche lang (**Dschinn des Humus**), Hochzeitsgabe Baron Agadir von Sudersteins an das Pavonische Paar
15. *Ring der Liebe*, silberner Siegelring mit einer Gemme (zwei verschlungene, flügellose Drachen) von Feuer-Opal, ursprünglich Teil eines Paares, der zweite liegt auf dem Meeresgrund; leuchtet auf, sobald der Träger des anderen in Gefahr ist (**Flim Flam Funkel, Infinitum**), Hochzeitsgabe Gransignor Troyan von Urbets an das Pavonische Paar, auf das Kratzhändchen gesteckt

16. mohischer Talisman *Yeslaw*, Hochzeitsgabe Gransignor Ascanio von Malurs an das Pavonische Paar
17. großer, erlesener Kameo, aus einem zwölfschichtigen Onyx mit verlorengegangener antiker Kunstfertigkeit geschnitten, zeigt in glänzendem Schwarz, Weiß und Goldbraun eine Familie, der Umriß annähernd ein Trapez mit gerundeten Ecken, schmale goldene Fassung aus der Eslamidenzeit
18. winziges Schächtelchen, Gold, hauchdünner Zierat, Maße ein Finger mal ein Halbfinger, ausziehbares Lädchen, leer
19. *Die Unvergleichliche*, eine große Perle
20. das *Federlein*, eine Agraffe, an Hut oder Turban zu befestigen, die fünf Balassen (blasse Rubine), vier Diamanten, einundachtzig kleine Perlen und neun große Perlen aufweist, Geschenk des Sultans der Beni Brachtar an Markgraf Phrenos von Neetha
21. die *Weißer Grille*, eine goldene Brosche in Grillenform, die Flügel weißes Email, altes Geschenk der Familie Balligur an die Familie Oikaldiki
22. ein Smaragd, halb roh, halb geschliffen, gefaßt in Flügel von Pfau und Raben aus geschwärztem Silber, Geschenk Enrisco da Vanchas an Donna Lutisana

II. Verlobungsschale aus Augenachat:

1. Goldstaub in einem Seidensäckchen
2. Leinensäckchen mit 'Sand vom Weißen Strand', Glücksbringer aus Trahelien, Geschenk Enrisco da Vanchas an Donna Lutisana
3. Gwen Petryl, faustgroß, blau leuchtend
4. Spucknapf aus Jade
5. Reisesonnenuhr, im Taschenformat, aufklappbar, vergoldet
6. Blumenhalter, spannlanges Silberstäbchen, teils vergoldet, verzweigt sich oben, Enden wie Nelkenblüten geformt und kreuzweise geschlitzt, hier kann man die Stengel lebendiger Blumen hineinstecken

III. Bauschsäckchen:

1. Rollsiegel aus Jade an Bronzekettchen
2. antike Gemme mit dem Bildnis der Landverweserin Niam von Eskenderun (**Das Herzogtum Weiden** S. 17)
3. sechs unbearbeitete orangerote und weinrote Bernsteine
4. Gemme, sonnengelber Heliolyth aus der Hohlwelt Tharun, darin ein Auge geschnitten (**Schwertmeister Set II** S. 59)

IV. Weidenkorb:

1. *Leuchtender Hut*, hellgrün leuchtend (**Flim Flam Funkel, Infinitum**)
2. *Fliegender Ziegelstein* (**Motoricus Motilitich**)
3. *Selbstspielendes Kamelspiel* (diverse **Motoricus Motilitich** mit komplizierten Auslösebedingungen, **Infinitum**)
4. Pokal, Gold und Perlen, eingesetzt ein Amethyst gegen Trunkenheit, kann einige Male Gift neutralisieren und wird dabei sehr heiß (**Abvenenum, Caldofrigo**)
5. Pokal aus dunklem, fast schwarzvioletttem Amethyst
6. antikes Tympanum, einseitig bespannte Handtrommel, gebraucht in orgiastischen Kulte
7. antike Sistra, kultisches Rasselinstrument, Handgriff, ovaler Rahmen, in Löchern stecken lose Metallstäbchen
8. antike Doppelflöte von den Zyklopeninseln
9. Flöte, von einem Auelfen aus Lindenholz geformt, in weiches Hirschleder eingeschlagen

10. Flöte, firnelfisch, aus Walroßzahn geschnitzt, Hochzeitsgabe des Spielmanns Tafosim Roderik an das Pavonische Paar

V. Eiserne Kiste mit Münzen:

- 58 silberne Avestaler (Edlenrat des Thegûner Bundes)
- 12 goldene Vinsalter Ducaten (König Khadan, Königin Kusmara, Königin Elissa, König Tolman)
- 2 goldene Balihoer Räder
- 14 Garether Dukaten (Kaiser Sigman, Kaiser Rude II, Kaiser Tolak, Kaiser Perval, Kaiser Valpo)
- 1 goldene Sonnenscheibe aus der Priesterkaiserzeit
- 3 goldene Iristaler (Hela-Horas)
- 5 Sklaventaler aus Al'Anfa mit den Konterfeis berühmter Sklavensjäger
- 19 erzene Schillinge (Hela-Horas)
- 2 Selemer Kupferschillinge
- 1 goldene Puniner Dublone
- 169 Silbertaler (Hz. Eolan III. Berlinghan, Ehz. Timor Firdayon, Gfn. Tharinda von Marvinko, Gf. Thursis ay Oikaldiki, Mgf. Praionor II. di Balligur, Kgn. Kusmara von Galahan, Hz. Thiolan Berlinghan, Mgf. Phrenos ay Oikaldiki, Mgf. Thariso ay Oikaldiki, Mgf. Yalanda ay Oikaldiki, Mgf. Rondrigo ay Oikaldiki, Hz. Khadan von Garlichgrötz)
- 13 bronzene Heller
- 1 eiserner Kreuzer
- 1 silberner Groschen aus dem Bornland
- 7 Messingdeut aus dem Bornland
- 78 Elektron-Kronen aus Al'Anfa
- 6 rotgoldene Oreal aus Al'Anfa
- 9 goldene Piaster des Kalifen
- 18 silberne Denare des Kalifen
- 10 *Mentat*, 'Nebelstücke' in einem Dialekt der Waldmenschen. Die Münzen aus dem trahelischen Yleha bestehen aus 20 Skrupel Elektrum mit nebelhaften Schlieren. Die Mitte ist mit 'Nebelglas' ausgegossen. Ein Geschenk Enrisco da Vanchas an Donna Lutisana.

VI. Einzelne Posten:

1. *Thin des Thariso*, Trinkhorn aus Thorwal, von Markgraf Thariso ay Oikaldiki aus der Gefangenschaft mitgebracht (**Shafirs Schwur** S. 18)
2. zwei echsische Schrifttafeln aus Gold, mit Ringen verbunden, aus Pyrdacors Zeit, Teil der weltweit verstreuten *Goldenen Bücher* (**Schatten im Zwielficht**)
3. *Dolch der Wahrheit*, Hochzeitsgabe Baronin Delhena-Naila von Ankrans an das Pavonische Paar, aus dem Hort des Lindwurms von Onjaro, an Griff und Scheide blinken Bernsteine, Türkise und Granate, die aufleuchten, "wann immer die Zunge Falsches ausspricht in einem Kreise von vier Schritt" (**Respondami Veritar, Flim Flam Funkel, Infinitum**)
4. Echtenbeil, bei der Belagerung Burg Eskenderuns durch die Beni Brachtar in Gebrauch, der Griff mit farbigen Lederbändern umwickelt
5. Flammsäbel, orkische Waffe mit gezackter Klinge, eine Zacke abgebrochen, von den Stämmen der Eternen
6. großer runder Bronzeschild, mit Silber und Arcanium eingelegte Bilder und Szenen der Hesindianischen Mythologie
7. Drachenschuppenhemd von Abbadom
8. Blumenstrauß aus Edelsteinen, Gold und Elfenbein
9. *Zauberharfe* des Ohin von Andenfels (**Aventurischer Bote** 35 S. 6)
10. antike Lyra von den Zyklopeninseln

11. Grafenkrone vom Chabab: dünner Goldreif mit Aquamarinen
12. *Mantel der Illusionen*, die eingewebten Bilder verändern sich (**Auris Nasus Oculus, Infinitum**), Hochzeitsgabe Baronin Delhena-Naila von Ankrans an das Pavonische Paar
13. *Sprechender Sessel*, in dem Sitzmöbel ist eine Seele gefangen
14. goldener Tafelaufsatz mit ausgestopftem Pfau, Arbeit des Goldschmiedes Torbrand Lioros (**Aventurischer Bote** 33 S. 9)
15. silbernes Tafelbesteck, eingelegt mit Perlmutter, in einer Kassette, aus Maraskan
16. antiker Handspiegel aus Bronze, angelaufen und altersfleckig, als Spiegelbild erscheint manchmal das Seelentier des Betrachters (**Eigenschaften seid gelesen, Auris Nasus Oculus, Infinitum**)
17. antike Nackenstütze aus hartem, glänzendem, mattweißem Kalzit
18. antikes Thymiatherion, Weihrauchständer, kniehoch, Dreifuß, hoher Stiel und Schälchen
19. Pferdebrustschmuck, Silber vergoldet, Halbmonde und geprägte Scheiben
20. Deckelpokal aus Horn wie dürres Geäst geschnitzt, der gehörnte Deckel hat die Gestalt eines zähnefletschendes Monsterkopfes
21. Enkolpion (Brustschmuck), dünne Goldscheibe, darauf abgebildet eine galoppierende Stute, von Weinlaub umkränzt, war bei rahjanischen Ritualen oft die einzige Bekleidung des Priesters
22. antike Goldgläser, zwischen zwei dünnen Glasschichten eingeschmolzenes Blattgold stellt Symposien-Szenen dar
23. antike Urne aus dickem, leicht türkis getöntem Glas, angeblich Teil der Geschenke, die der Diamantene Sultan Hasrabal

- Kaiserin Svelinya-Horas vor über 1600 Jahren überbringen ließ (**Al'Anfa - stolze Herrscherin** S. 9)
24. Straußenei, Exotikum aus dem fernen Aranien, kostbar gefaßt, auf einem Sechsfuß
 25. riesige flache antike Schale (wohl sieben Spann im Durchmesser, dabei dünnwandig) aus grauweiß gebändertem Achat
 26. Modell einer Zedrakke, aus Elfenbein mit winzigen Details geschnitzt, thalusanische Arbeit
 27. Pyxis der Pardona: so oft man sie öffnet, liegen darin eine oder mehrere Früchte, die nicht der Jahreszeit entsprechen: Erdbeeren im Firun, Marillen im Phex, Paradeiser im Boron usw. Ihre Farben leuchten besonders bunt, sie sind besonders groß, zeigen keine Runzeln und "Fehler", und doch schmecken sie fade, wässrig und irgendwie unnatürlich. Auch einige Getreidekörner liegen zuweilen in der Pyxis; säht man sie aus, wächst prächtiger Weizen daraus, doch aus seinen schweren Körnern wächst im Jahr daraus nichts mehr: Es ist unfruchtbarer Hybridweizen, eine Hybris (Frevel) an Peraine.
 28. *Ehernes Diadem*, schwer vergoldete Haube aus dünnem Eisen mit Ohrgehängen, besetzt mit echsisch geschliffenen Juwelen (Aventurin, Karneol, Chrysopras, Mondstein, Lapislazuli, Zitrin, Zirkon, Amethyst, Opal), auf der Innenseite eine unübersetzte Gravur in Nanduria auf Altgüldenländisch, aus den Dunklen Zeiten, offenbar vielfach umgearbeitet, wirkt fremdartig, barbarisch, schön, es heißt, man könne den Träger nicht belügen, er erscheine überirdisch verklärt und sähe das wahre Innere der Menschen und Kreaturen (**Respondami, Horriphobus, Oculus Astralis, Charisma, Infinitum**)

7.2.2 Tertia

44 Warteraum

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Bretter, Balken, Bohlen und Zapfen aus Zedernholz bauen Boden und Plafond (zweieinhalb mal vier Schritt). Der Schneckentreppe (28) gegenüber ist ein Stammbaum des Hauses Oikaldiki seit Markgraf Barinn dem Törichten (**Unter dem Adlerbanner** S. 5) an die weiß getünchte Wand gemalt. Ein einzelner Lehnstuhl vor der einzigen Schießscharte lädt zum Verschnaufen nach dem Aufstieg ein. Glänzend polierte Bronzestatuen des Pavonischen Paares von Lubida di Teremon (**Das Reich des Horas** S. 135) flankieren den Durchgang zur Pavonischen Pinakothek (49). Brennende Talglichter stehen zu Füßen des Grafenkopfes, und welke wilde Blumen liegen darum verstreut.

Meisterinformationen:

Wer den Stuhl bei der Schießscharte irgendwo anders hinstellen will, macht die unerwartete Entdeckung, daß dieser sich keinen Deut bewegen läßt. Wer sich hineinsetzt, weiß plötzlich warum: Verborgene Stahlbänder schnellen aus Sitz und Lehne und fesseln das perplexen Opfer. Selbstbefreiung durch einfaches Aufstehen ist nicht möglich, da man daran durch die Bänder gehindert ist. Ist dem je nach Gefangenem lauten oder leisen Gaudium des Gesindes Genüge getan, lassen sich über eine kleine Kurbel auf der Rückseite der Rückenlehne inwendige Federn wieder auf- und die Stahlbänder damit einziehen. Der Stuhl ist ein mechanisches Meisterwerk des Universalkünstlers Golodion ya Gallasini.

45 Kusliker Gemach

Allgemeine Informationen:

Eine S-förmig gewendelte Treppe mit recht unregelmäßigen Stufen führt hinab in das fünfeckige Kaminzimmer (etwa fünf mal vier

Schritt). Tageslicht aus zwei Schießscharten spiegelt sich diffus im polierten Marmorboden. Der jüngst hier untergebrachte, tief traviagläubige Graf von Mendena errötete im Hinblick auf die rosenhölzerne Kassettendecke, deren Felder pikante Szenen aus dem Leben der hl. Rahjella illustrieren. Nachdem man über Fell und Teppich geschritten ist, bieten ein Diwan, ein mit Seide bezogener Ohrensessel oder drei geflochtene Korbsessel Sitzgelegenheiten.

Spezielle Informationen:

Liebliche Karyatiden aus milchweißem Marmor stützen das Sims des Kamins, vor dem sich das prunkvoll anmutende Eisbärenfell ausbreitet. Von der über Kästchen, Kiste und Kommode verteilten rotfigurigen zyklöpischen Keramik hebt sich ein echsischer BronzeKelch ab. Kunstreich gearbeitet ist der runde Tisch, dessen spiegelnd polierte rosige Marmorplatte auf schmiedeeisernen Füßen liegt. Das breitformatige Gemälde *Rahja und Thursis* [Botticelli, Venus und Mars] über dem Diwan besticht durch seine akribische Wiedergabe der Natur. Die monumentalen Figuren des namengebenden Paares ruhen in Anmut und Frieden, während kindliche Faune aus dem Gefolge der Göttin munter mit Waffen und Rüstung des Oikaldiken-Ahnen spielen.

Auf dem Mohagonitischchen im Eck steht ein Khadanspiel aus Kusliker Fertigung, welches Donna Lutisana durch den Orden zum Grabe der hl. Lutisana verehrt bekam. In diesem strategischen Brettspiel vor dem Hintergrund des Unabhängigkeitskrieges übernimmt die eine Partei die Rolle der Rebellen, die andere muß die Kaiserlichen darstellen. Das Spielbrett ist eine in Baronien aufgeteilte Karte des Lieblichen Feldes, Miniaturen symbolisieren Regimenter. Auch etwas Glück ist nötig: Versucht eine Seite eine Baronie zu erobern, wird gegeneinander gewürfelt.

Meisterinformationen:

Enrisco da Vancha, Profos der Trabantengarde und Signor von Rül, ist es, der hier logiert.

46 Camarena des Kusliker Gemachs

Allgemeine Informationen:

Kleine ziegelrote Bodenfliesen, eine Balkendecke aus Bosparanienholz und eine Schießscharte konstituieren die Dimensionen der Camarena (drei mal vier Schritt), ein Paar bequemer Betten, ein behäbiger und ein zierlicher Schrank möblieren sie. Kommode und Truhe sind dito aus Bosparanienholz, ein blaugoldener Tulamidenteppich aus Mhanadistan, ein Stuhl mit rotweiß gestreifter Seide bespannt.

Spezielle Informationen:

Über beiden Betten zieren Ölgemälde die getünchte Wand: das Porträt einer jungen Rondrageweiheten und ein Flötenspieler in albernischen Farben [Hendrick ter Brugghen, Flötenspieler]. Auf der Kommode fällt neben rotfigurigem zyklöpäischem Geschirr (Waschschüssel, Krug, Trinkbecher) eine Rondra-Figurine aus Chalzedon auf. Zwar sind ihre Lagerstätten getrennt aufgestellt...

Meisterinformationen:

...doch leben der Profos und sein Leibbursche nach Mutmaßungen der Dienerschaft in einem von Rahja oder vielmehr Levthan gesegneten Bund zusammen. Bei dem Bildnis handelt es sich um das getreue Porträt der hl. Thalionmel von der Hand ihres Verlobten Quendan von Gravenanger (Thalionmels Opfer).

47 Hylailisches Gemach

Allgemeine Informationen:

Das Hylailische oder auch *Gestreifte Gemach* besitzt einen polierten grauweiß gekörnten Granitboden, eine zedernhölzerne Balkendecke, einen kalksteinernen Kamin und eine flußaufwärts weisende Schießscharte. Ein Tisch mit Laden steht in der Mitte, ein Stuhl beim Bett, zwei Sessel vor der Feuerstelle. Truhe, Kasten und Regal beherbergen die Besitztümer des Bewohners.

Spezielle Informationen:

Seinen zweiten Namen erhält das Zimmer durch vertikal gestreifte, himmelblau-gelbe Seidentapeten, deren Farben und Muster die Seidenbespannung der Sessel aufgreifen. Zwei dicke, nackte, feixende Faune mit Bocksfüßen tragen das Kaminsims. Zwischen Bett und Kamin hängt das Gemälde *Der Herbst*, ein aus reifen Früchten zusammengesetztes buntes, bärtiges Gesicht [Guiseppe Arcimboldo, Kaiser Rudolf II. als Autumnnus]. Im Regal stehen Einmachgläser mit eingelegten Kabashkirschen. Daneben liegen Glöckchen aus Porzellan, wie sie auf den Märkten von Methumis zu erstehen sind, eine Hirtenflöte und ein blitzendes Monokel. Auffallend bunte Gewandstücke hängen über eine Sessellehne.

Meisterinformationen:

Nicht nur muß Falk von Zendolo, der aus Silas stammende Hofnarr und Vorkoster, sein Domizil mit niemandem teilen, auch wohnt niemand von der Dienerschaft so herrschaftlich wie er, der Graf Croenar von Marvinko als leiblichen Vater beansprucht. Die Truhe enthält seine bunten Kostüme und Utensilien. Drückt man dem rechten Faun das linke Auge ein, streckt er die Zunge aus dem lachenden Mund; läßt man los, zieht er sie blitzschnell wieder ein – eine mechanische Spielerei der Erzzwerge von Khandrazin.

48 Knechtekammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Bodenbretter und Deckenbohlen wirken roher als im Warteraum (44), und kaum größer als dieser trotz anders lautender Maße (viereinhalb mal vier Schritt) die Kammer aufgrund ihres wuchtigen Mobiliars: Bäuerliche Schwere kennzeichnet Stockbetten, Tisch und Schemel. Eine Wand wurde mit alten, zerschossenen Zielscheiben dekoriert, deren bunte Bemalung trotz der Spuren, die Langbogenpfeile und

Armbrustbolzen hinterlassen haben, noch deutlich zu erkennen ist. Von den sich zu einem Schlitz verengenden Mauerischen, Schießscharten eben, zählt man hier zwei. In einem hölzernen Wandhalter stecken kurze Pfeifen mit Tonköpfen. Was immer man nun vom Inhalt zweier Kästen erwartet, die unerwartete Wirklichkeit lautet zumeist: gähnende Leere! Denn die Knechtekammer dient dem Gefolge adliger Besucher oder Gästen niederen Standes zur Wohnung. Einer von ihnen hat einen mit bunten Holzperlen besetzten Tabaksbeutel vergessen.

49 Pavonische Pinakothek

Allgemeine Informationen:

Hier hängt im Schatten monolithischer Säulen aus Rosengranit eine bemerkenswerte Kollektion erlesener Bildwerke. Der nackte Stein an Boden und Wänden, das rauchgeschwärzte Zedernholz der Balkendecke schaffen eine strenge, archaisch feierliche Atmosphäre.

Lehnt man sich über die Brüstung, sieht man hinab in das Vestibül (3), das von hier aus in einen mörderischen Hexenkessel für eingedrungene Belagerer verwandelt werden kann. Die Ballustraden aus grauem Marmor stammen noch von der antiken Villa auf der Pfaueninsel, weshalb die Pinakothek auch Bosparanische Galerie heißt.

Spezielle Informationen:

Die Pavonische Pinakothek entstand in neuester Zeit, als Donna Lutisana einer vorgefundenen bescheidenen Sammlung einige Ankäufe und eigenen Familienbesitz hinzufügte. So lassen sich die Gemälde in drei Gruppen teilen: Erstens die Ahnengalerie der Oikaldiken, ergänzt um Porträts je zeitgenössischer Potentaten. Es handelt sich um die wenigen für die Familie geretteten Perlen aus der Gemäldegalerie zu Neetha, die heute im Besitz des Hauses Firdayon steht. Berühmte Namen sind hier zahlreich zu finden, an erster Stelle ein Seemond und zwei Korden, aber auch Quasmerando, Hofmaler unter König Barjed, und Gallasini, Hofmaler des Pavonischen Paares. Zweitens einige meist nur wenige Jahre alte dramatische und humoristische Werke. Drittens die abgründigen Opera des so genannten Ironimo di Tobria, eines geblendeten Flüchtlings aus den Schwarzen Landen, welcher seine Erlebnisse in einzigartigen, bizarren Bildern verarbeitet. Wie üblich hängen die Gemälde dicht neben- und übereinander, sodaß sie die Wände weitgehend bedecken. In der eigentlichen Pinakothek sieht man:

Titina ter Tauros, *Thursis ay Oikaldiki*. Reiterbild des ersten Markgrafen von Neetha. Die auf Hylailos geborene Titina war eine Sklavin, die von Thursis gekauft und freigelassen wurde. Sie nahm den Künstlernamen Tauros, "Stier" auf Altgüldenländisch, an und malte vor allem Szenen der Götter- und Heiligensagen. Leider sind fast alle ihre Werke verloren gegangen. [Tizian, Karl V.] Tharan ay Oikaldiki, *Selbstbildnis*. Porträt des zweiten Markgrafen von Neetha. Ganz im Gegensatz zu seinem kriegerischen, abenteuerlustigen Vater war Tharan in sich gekehrt, ein grübelnder



Gelehrter und begabter Maler. [Lucas Cranach d. Ä., Johannes Cuspius]

Anonymus, *Thariso ay Oikaldiki*. Porträt des vierten Markgrafen von Neetha. Ins Auge fällt das rötliche, lange, offene Haar, das Thariso weder mit dem Blut seiner Mutter erbte noch dem ihres Gemahls... nein, es war gefärbt (später wurde er nach Thorwal entführt, kehrte nach einigen Jahren zurück und führte in Neetha nordische Gebräuche ein). [Bernhard Strigel, Ludwig II. von Böhmen]

Golodion Seemond, *Lutisana I. ay Oikaldiki*. Porträt der fünften Markgräfin von Neetha. Noch heute bezaubert der Liebreiz der jungen Fürstin, die hier im Profil dargestellt ist.

Quasmerando, *Barjed Firdayon*. Porträt des Königs des Lieblichen Feldes. Quasmerando, aus dem gleichnamigen Dorf in der heutigen Kronmark Khomwacht stammend, eigentlich Kedjo Geißholt, war Hofmaler des kunstsinnigen Königs, fiel jedoch in Ungnade und beschloß seine Tage im chababischen Solon. Er schuf einen Porträtzyklus der Großen des Königreiches, der heute im ganzen Lieblichen Feld verstreut ist.

Harodianus, *Rhian du Metuant*. Porträt der nachmaligen Gemahlin Markgraf Barinn ay Oikaldiki im Kindesalter. Die blonde Rhian im blauen Kleid ist in einer einzigartigen, leicht verschwommenen Weise gemalt. Harodianus, so genannt nach dem alten Namen Harodia seiner Heimat Dröl (**Das Reich des Horas** S. 110), sein Geburtsname ist unbekannt, wirkte zeitlebens am Hofe der Familie di Balligur. [Velazquez, Infantin Margarete Theresia im blauen Kleid]

Ironimo di Tobria, *Der Segensspruch*. Ein Kind, von dem nur die Rückenansicht zu betrachten ist, trinkt dem Brautpaar Rhian du Metuant und Barinn ay Oikaldiki inmitten einer festlichen Tafelrunde zu. [Hieronymus Bosch, Die Hochzeit zu Kanaa]

Quasmerando, *Barinn ay Oikaldiki*. Porträt des siebenten Markgrafen von Neetha. Interessant für heutige Augen ist auch die höfische Mode der damaligen Zeit.

Quasmerando, *Rhian du Metuant*. Porträt der Gemahlin des Markgrafen Barinn ay Oikaldiki. Rhian ist nun als junge Frau in ländlicher Tracht dargestellt.

Quasmerando, *Salman und Amene*. Doppelporträt des Prinzregenten und seiner Tochter, der nachmaligen Königin des Lieblichen Feldes. Der schurkische Regent wirkt auf diesem Bild schalkhaft und selbstzufrieden, die junge Prinzessin dagegen trägt einen einfältigen Ausdruck zur Schau – eine Täuschung, wie die Geschichte lehrt, die Salmans Verbannung und eine energische, schlaue Königin sah (**Das Reich des Horas** S. 28).

Miolag Korden, *Phrenos ay Oikaldiki im Kindesalter*. Porträt des neunten und letzten Markgrafen von Neetha. Schon damals war der reich gekleidete, bleiche Knabe dem Titel nach Markgraf – und sich dessen sichtlich bewußt. [Jacob de Monte, Kaiser Ferdinand II.]

Miolag Korden, *Therengar Firdayon bei Praiobur di Balligur*. Der König des Lieblichen Feldes sitzt, Jagdhunde zu Füßen, in einem Kaminzimmer, der Wahrer der Ordnung von Dröl steht am Feuer. In ein ernstes Gespräch vertieft, sind sie dennoch von einer Handvoll Bedienter umgeben, die Zurüstungen für eine Mahlzeit treffen. [Karl V. und Jakob Fugger]

Golodion ya Gallasini, *Phrenos ay Oikaldiki*. Porträt des neunten und letzten Markgrafen von Neetha in schwarzer Robe mit roter Kappe. Der aus Methumis stammende Universalkünstler Gallasini wirkte mehrere Jahre am pavonischen Hof in Eskenderun, bis er nach Dröl abgeworben wurde. [Ein Meister der Donauschule, Matthäus Lang von Wellenburg]



Barjed Firdayon von Quasmerando

Golodion ya Gallasini, *Cedor von Eskenderun*. Porträt des ersten Grafen von Thegün in Rüstung und Halskrause mit einem astronomischen Gerät. An den Rahmen ist schwarzer Trauerflor geheftet. [Tuschezeichnung von Klaus Mayr]

Golodion ya Gallasini, *Lutisana ay Oikaldiki*. Porträt der Gemahlin Graf Cedor von Eskenderuns, Pendant zu vorigem. Die Donna ist mit hochgesteckten Haaren, einem geflügelten Kopfschmuck, einem mächtigen Stehkragen und einem Fliegenwedel in der Hand abgebildet. [Tuschezeichnung von Klaus Mayr]

Golodion ya Gallasini, *Timor Firdayon*. Öl auf Leinwand, Oval in rechteckigem Rahmen. Porträt des ersten Erzherzogs von Chababien in gesuchter Kleidung, von der besonders Halskrause und Hut auffallen. [Tuschezeichnung von Klaus Mayr]

Golodion ya Gallasini, *Falk von Zendolo*. Porträt des Hofnarren der Madonna: ein schelmisch lächelnder, lockenhaariger junger Mann in schellengezierter Kleidung, der das rechte Auge mit einer Hand verdeckt. [Tuschezeichnung von Antje König]

Anonymus, *Rondrigo ay Oikaldiki in seiner Bildergalerie*. Der spitzbärtige achte Markgraf von Neetha, schwarz gekleidet, spaziert, von Höflingen umgeben, durch eine Halle, worin zahlreiche Gemälde aufgehängt sind – Bilder im Bild. [David Teniers d. J., Erzherzog Leopold Wilhelm besichtigt seine Bildergalerie in Brüssel]

Titina ter Tauros, *Levthan und Satuarua*. Der zudringliche Rahjasohn, hier noch ein ansehnlicher Jüngling, mit Attributen eines Jägers versehen, stößt in einer Ruine auf die badende Sumutochter und ihr erschrocken seine Blößen bedeckendes Gefolge. Eine der Hexen im Hintergrund deutet bereits auf ein Gehörn, das an einer Säule lehnt – Warnung vor der Verwandlung in den Mannwidder (**Das Lexikon des Schwarzen Auges** S. 155). [Tizian, Diana und Actaeon]

Neidarion Celephano, *Das Gewitter*. Nur ein kleiner Blitz im bewölkten Himmel des Hintergrunds deutet auf ein Gewitter hin, im Mittelgrund erscheint ein überbrückter Fluß mit den Häusern einer Stadt am Ufer, im Vordergrund zwischen Bäumen und Büschen scheinbar ohne beziehung zueinander einen jungen Mann und eine halbnackte junge Frau, die einem Säugling die Brust gibt. Der junge Celephano wirkte

am Hof des Barons von Kabash und mußte wegen einer skandalösen Darstellung der Kronprinzessin Aldare ins Exil nach Weiden gehen. [Giorgione, Das Gewitter]

Mirun Divinus, *Der Fackelreiter*. Ein sitzender junger Mann hat die Rechte auf eine astronomische Kugel gelegt, im Hintergrund hängt ein Bild im Bild: ein galoppierender Reiter mit erhobener Fackel, der den Rahmen sprengt. [anonyme Bleistiftzeichnung]

Golodion ya Gallasini, *Ritt nach Tobrien*. Öl auf Holz, quadratisch. Auf einem stampfenden Rappen reitet Cedor von Eskenderun vor mittelaventurischer Landschaft aus dem Sonnenlicht in einen Schatten. Da Roß und Reiter von halb rückwärts gemalt sind, ist das Gesicht nur als Schattenriß im Profil erkennbar. [Tuschezeichnung von Klaus Mayr]

Lucas von Tiefhusen, *Bildnis eines verheirateten Paares im Freien*. Ein Niederadels- oder Großbürgerpaar hat in einer lieblichen Landschaft Platz genommen, er in Schwarz mit großem Hut und Spitzenkragen, sie in Dunkelrot mit Halskrause und Spitzenhäubchen. Lucas wurde als Findelkind am Tiefhusener Hesindetempel ausgebildet und ist mittlerweile in Kuslik zu einem bekannten Maler avanciert (**Xeledons Rache** S. 37). [Franz Hals, Bildnis eines verheirateten Paares im Freien]

Gerbald Floderov, *Kartenspielende Bauern in einer Schenke*. Das Ambiente scheint eher mittelreichisch als liebevoll, und tatsächlich ist Floderov Hofmaler der Fürstin von Darpatien. [Adriaen Brouwer, *Kartenspielende Bauern in einer Schenke*]

Ironimo di Tobria, *Der Taschenspieler*. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch]

Ironimo di Tobria, *Das Narrenschiff*. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch]

Ironimo di Tobria, *Der Landfahrer*. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch, Der Landfahrer]

In einem anschließenden Flur (64) hängen die erwähnten "Tobrischen Bilder" von Ironimo di Tobria:

Das Schwarze Land. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch, Weltgericht]

Der Dämonenmeister. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch]

Der Schafhirte. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch, Die Versuchung des hl. Antonius]

Die Niederhöllen. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch, Die Hölle]

Die Reue. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch, Die Hölle]

Der Limbus. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch, Das Jüngste Gericht]

Der Tod des Paktiers. Öl auf Holz [Hieronymus Bosch, Der Tod des Verdammten]

Meisterinformationen:

Aus der Pinakothek führt neben den sichtbaren auch eine geheime Tür, die von dieser Seite allerdings nur gewaltsam zu öffnen wäre (50).

50 Schacht

Meisterinformationen:

Über hölzerne Leitern eröffnet der geheime Schacht in der Mauer des Söldnersturms aus der Pavonische Pinakothek (49) und der Belletristischen Bibliothek (83) den Zugang zur Heimlichen Halle (77).

51 Küche

Allgemeine Informationen:

Wer hier eintritt, dem schlagen in rauchiger Luft und rötlichem Feuerschein die Hitze von Ofen und Herden und der Lärm fleißiger Arbeit, aber auch appetitanregende Düfte entgegen. Die Küche mißt achteinhalb mal fünf Schritt bei einer Höhe von dreieinhalb. Während der Terrazzoboden vom täglichen Schrubben glänzt, sind die gekalkten Wände und die hölzerne Balkendecke ruß- und rauchgeschwärzt. Hier wird dreimal täglich das Essen für hundert Menschen gekocht, angerichtet, in den Großen Saal (84), die Halle (5) und zu den diensthabenden Trabanten serviert, das schmutzige Geschirr gewaschen und Badewasser erhitzt. Der Köchin gehen eine Hilfsköchin, Gehilfen und Küchenjungen zur Hand. Da auch die anderen Knechte und Mägde in Arbeitspausen gern zu einem Schwatz hierher kommen, ist die Küche ein Ort täglicher Geselligkeit. Erst nachdem abends alles gefegt und gescheuert worden ist, kehrt Ruhe ein, die Küchenjungen holen ihre Strohsäcke und Decken unter einem Tisch hervor und rollen sich vor dem Herd zum Schlafen ein, langsam erstirbt das glosende Feuer, und die Küche träumt unter den sanften Atemzügen der Schlafenden und dem Getrippel der Mäuse einem neuen Tag und neuer Betriebsamkeit entgegen.

Spezielle Informationen:

Es gibt zwei Feuerstellen mit klappbaren Bratspießen, vor allem aber mit abnehmbaren Eisengestellen überdeckt, auf die Töpfe und Pfannen gestellt werden. An der Wand zwischen und beiderseits der Her-

de sind aufgehängt: Bratroste, Bratspieße, Schürhaken, Messingbehälter für Heißwasser mit Zapfhähnen; kupferne und eiserne Kessel, Töpfe mit und ohne Stiel oder Deckel und in verschiedener Größe, Pfannen mit Stiel oder zwei Griffen, Auflaufpfannen, metallene und keramische Kuchenformen, Tortenformen, Keksformen, Waffeleisen, Puddingformen.

Neben dem Backofen lehnen Backbleche und eine lange Backofenschaufel.

Eiserne Ringe und Bänder um die zwei verwitterten parpyrusbündelförmigen Porphyssäulen aus Rosengranit (rötlich-grau gesprenkelt) halten Fackelträger und viele Haken und Ösen für Kochgeräte. Zwischen den Säulen steht ein großer hölzerner Tisch mit Schubladen, auf dem die Speisen zubereitet werden. Darüber verbindet die Säulen ein Balken mit Haken für weitere Geräte.

Es gibt: Vorlegebesteck aus Zinn: Gabeln, Messer, Löffel, Schöpfer. Besteck aus Zinn: zweizinkige Gabeln, Messer, Löffel, Löffelchen, lange Löffelchen, Holzlöffel. Weidlinge, große Blechsiebe, blecherne Kannen, Schneebeesen, Schneidbretter, ein Nudelbrett, Schaufeln, Pinsel, Hackbeile, Fleischklopfer, Schleifsteine, hölzerne Kochlöffel aller Größen, eine Knoblauchpresse, eine Getreidehandmühle, Sprudler, Wiege-, Gemüse-, Brotmesser, Schäler, einen Eischneider,

Nudelwalker, Nudelsiebe, Siebe, Zitronenpressen, Nußknacker, Meßbecher, Flaschenöffner, eine Pfeffermühle, Reiben, Hobeln, Raspeln, eine Zuckerrange. Eine Waage mit Messingwaagschalen, samt Gewichtesatz aus Messing und Gußeisen in hölzernem Gehäuse. Geschirrtücher, Geschirrschaffe, Geschirrbürsten. Eine dreiviertelstündige Wasseruhr.

Die Regalwand enthält das Geschirr: 122 hölzerne und 78 irdene Teller in zwei Größen, 122 hölzerne und 78 irdene Suppenteller; hölzerne und zinnene Becher, zinnene Karaffen, gläserne und irdene Krüge, Blechhefeln; hölzerne und irdene, teils glasierte Schüsseln, hölzerne, irdene Schüsselchen; ein irdenes Buttergeschirr; Zinnschalen für Brot und Gebäck, Brotkörbe aus Weidenruten und Bast geflochten; Eierbecher; einen Picknickkorb, Brotbeutel, zinnerne Feldflaschen in Lederhülle, Glasflaschen in Weidenflethülle; hölzerne Kerzenhalter, Talg- und Wachskerzen, Öllampen, Flaschen mit Lampenöl.

Die anderen zwei Regale bergen Lebensmittel zum baldigen Verbrauch, hier findet man etwa Gewürzgläser, Porzellandosen und ein Salzfaß, leere und volle Flaschen mit Korkverschluß oder Glaspfropfen, Mörser und Stöbel aus Messing, zuunterst einige Mausefallen.

Über der Tür zur Pinakothek (49) hängt ein hölzerner Schüsselkorb mit hölzernen, bemalten Obstschalen. Küchenschürzen hängen an Haken neben der Tür zum Serviergang (56).

Meisterinformationen:

Am Tisch neben der Feuerstelle darf nur einer werken: der zwergische Mundkoch Nase persönlich.

Die Bratspieße sind nach dem Patent des Mechanicus Leonardo von Havena konstruiert (*Aventurischer Bote* 18 S. 7).

Die Säulen sind älter als die Burg, sie müssen lange Zeit im Freien gestanden haben, wahrscheinlich in einem südländischen Tempel. Den Schlüssel des *Silberschranks* im Eck hütet die Köchin. Porzellan aus dem Land der ersten Sonne oder gar Gildenland findet man hier nicht, wohl aber Porzellan aus Neetha. Glasgeschirr stammt meist aus den Glasbläsereien von Neetha und Serûn.

Der Inhalt: eine Kollektion von Gefäßen und Pokalen aus trahelischem *Nebelglas* (aus Korallensand hergestellt und dement-



Der Segensspruch von Ironimo di Tobria

sprechend trüb, ein Geschenk Enriscos da Vanchas an Donna Luti-sana); das *Teeservice*: Teller, Untertassen, Teeschalen, eine Kanne, Kännchen, eine Zuckerdose, ein Kachel-Untersatz auf Kupfergestell, alles aus durchscheinendem, zartem Porzellan, ein Teekessel, Tee-Eier; das *Kaffeegeschirr*: Teller, Untertassen, Kaffeeschalen, eine Kanne, Kännchen, eine Zuckerdose, Kuchenteller, eine Kaffeemühle mit Handkurbel, ein Kaffeetrichter, ein Stoffsieb; silberne Kelche, Pokale aus Onyx und Glas, silberne und gläserne Karaffen, schlanke und bauchige Weingläser, Bosparanerschalen; *Silberbesteck*: zweizinkige Gabeln, Messer, Löffel, Löffelchen, lange Löffelchen; Vorlegebesteck aus Silber: Gabeln, Messer, Löffel, Schöpfer; Salatbesteck; gläserne Schüsselchen, ovale Platten und runde Kuchenteller aus Porzellan und Silber, Suppenterrinen; ein kleines Honiggeschirr aus Porzellan; Servietten, silberne Leuchter.

52 Durchgang

Allgemeine Informationen:

Auf allen vier Seiten gehen Türen von dem engen, finsternen Durchgang zwischen der Küche (51), der Speisekammer (53) und der Unterkunft der Köche (55) ab, sodaß es schon mal zu Kollisionen zwischen hektischen Küchenhilfen kommt und Geschirr auf dem steinernen Boden in Scherben zerbricht.

53 Speisekammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Wenn aus beiden Schießscharten das Dunkel der Nacht dringt, wird die fast quadratische Kammer (fünf mal fünfeinhalb Schritt) abgesperrt, die Schlüssel dazu haben Köchin, Mundkoch und Hilfsköchin. Denn wehe dem, der nascht (und sich erwischen läßt)! Als Türstock dient ein novadischer Zeltpfosten von der Art, wie er in der Khom oft über Generationen vererbt wird. Vier gedrehte Säulen aus grauweißem Marmor schrauben sich von verkalkten Bodenplatten zu verholzten Deckenbalken.

Um eine dieser Säulen herum ist der sogenannte *Mäuseturm* gebaut: eine hölzerne Scheibe, mit Lebensmitteln beladen, zu denen die Mäuse nur kopfüber kletternd vordringen könnten. Übertroffen wird diese sinnreiche Einrichtung nur noch von der *Ameisenburg*, die der Küchenmeister ersonnen hat, um süße Kuchen über Nacht zu behüten: In einen wassergefüllten flachen, großen Topf wird ein hoher, kleiner gestellt, sodaß die Ameisen (die nämlich auch kopfüber klettern können) nur schwimmend dem verlockenden Duft folgen könnten. Mehltrühen und Getreidesäcke beinhalten feines glattes und grobes griffiges Mehl aus Weizen und Hirse, weißen Grieß und gelbe Polenta. Sich endlos reihende Kannen, Kübel, Teller, Töpfe, Schalen, Schüsseln auf dem Mäuseturm und Wandregalen enthalten süße und saure Milch, Joghurt, abgeschöpften Rahm, bröseligen Topfen, Hühner- und Taubeneier, Schaf- und Ziegenkäse (geräuchert, in Salzlake oder Olivenöl), Mozzarella, Parmesan und mancherlei andere Milchprodukte.

54 Spezereienkammer

Allgemeine Informationen:

In dem winzigen Kämmerchen kann man sich kaum umdrehen: Salzräder, Zuckerhüte, Honigwaben, Graumohn, Kräuter, Dörrobst, Rosinen, Sirup, Eingemachtes, Gewürze wie Pfeffer, Methumian, Onjegano, Basilikum, Lorbeerblätter, letzte Reste echten Safrans aus Kurkum, dies alles und noch viel mehr (wie das Kräutlein *Niesmitlust*) steckt in Dosen, Gläsern, Säckchen, steht in den Regalen und ist stets hinter Schloß und Riegel, sofern nicht die Küchenmeisterin den Schlüssel zückt.

55 Zwergenkammer

Allgemeine Informationen:

Die Kammer der Köche ist langgestreckt (siebeneinhalb mal zweieinhalb Schritt), von zwei Schießscharten belüftet und beleuchtet,

mit Stock- und Einzelbett, Spinden, Truhe, Tischchen und drei Schemeln einfach eingerichtet. An der Holzdecke keine Spinnweben, auf dem Steinboden kein Staub: Die Köche halten auf Reinlichkeit. Ins Auge fallen eine schwarzfigurige zyklopäische Vase mit Schilfrohr, woran ausgeblasene, bunt bemalte Eier baumeln, und eine hohe weiße Mütze.

Meisterinformationen:

Hier wohnen die alte Köchin Titina, die Hilfsköchin Shanya und der Mundkoch Nase, ein häßlich verwachsener Zwerg mit einem monströsen "Gesichtserker". Alles hält Nase für einen Hügelzwerg aus dem Kosch, dabei heißt er mit wahren Namen Wilm und wurde als Mensch in Greifenfurt geboren. Die übelgesinnte Fee *Kräuterweis* verwandelte ihn wegen kindlich unbedachter Bemerkungen in einen buckligen, bartlosen, kurzhalsigen Zwerg mit einer gewaltigen Nase und lehrte ihn zum geringen Trost alle Geheimnisse der Kochkunst – bis auf ein einziges. Lange Jahre kochte Nase für *Sultan Hasrabal von Gorien (Nedime, die Tochter des Kalifen)*, bis er wegen der verpatzten Pastete *Souzeraine* entfliehen mußte – des einzigen Rezepts, das ihm die böse Fee verschwiegen hatte. Dann fand er in den Chababsümpfen das Kräutlein *Niesmitlust*, unentbehrlich für die Pastete wie für seine Rückverwandlung, und trat deshalb in pavonische Dienste. Jeden Morgen schnupft der Zwerg eine Prise des Kräutleins und allmählich nimmt er wieder wohlgefällige Menschengestalt an: Die Nase schrumpft, der Buckel auch, der Hals streckt sich. Doch *Niesmitlust* ist ein seltenes und recht mildes Gewächs, sodaß noch einige Jahre ins Land gehen werden, bis aus Zwerg Nase vollends Wilm geworden ist. Bis dahin bereitet der Mundkoch zu besonderen Festen die *Souzeraine* zu – zur Freude der Gaumen und dem Lobpreis der pavonischen Tafel.

56 Serviergang

Allgemeine und Spezielle Informationen:

In diesem schmalen, kurzen Korridor herrscht während der Mahlzeiten dichter Verkehr, wenn die Speisen von der Küche (51) Richtung Küchenstiege (17) getragen werden. Mit beladenem Tablett in Händen sollte man jene Steinplatte meiden, die einen tiefen Fußabdruck aufweist.

57 Waschraum

Allgemeine Informationen:

An diesem Ort treffen sich alle nicht höhergestellten Bewohner der Burg in gemütlicher Runde, sei es auf den sechs Plätzen des Aborts, sei es im großen, mittleren oder kleinen hölzernen Zuber plantschend. Aus einer Ecke wirft ein gekachelter Badeofen (Feuerholz aufgeschichtet) seinen Feuerschein in den sonst eher dunklen Raum, für dessen Größe (drei mal fünfeinhalb Schritt) eine einzelne Schießscharte kaum ausreicht. Dem Terrazzoboden schaden Spritzer und Pfützen nicht, auch die unverputzten Wandquader bleiben unbeeindruckt.

Spezielle Informationen:

An den regelmäßigen Badetagen (in der Regel jeden Praiostag) werden die hölzernen Zuber und Eimer mit erwärmtem Wasser gefüllt. Die Reihenfolge, in der man hineinsteigt, läßt untrügliche Rückschlüsse darauf zu, wer in der Dienerschaft gerade das Sagen hat. Die Letzten müssen nicht nur den Badeofen heizen, während die anderen sich im Wasser vergnügen, sondern auch anschließend das Badewasser wegschaffen. Seife mischt man aus Asche und Tierfett, ansonsten birgt ein Regal Handtücher, Waschlappen, Aufwischfetzen und einen Holzkamm. Im größten Bottich sammelt sich zwischen durch Schmutzwäsche. In einem Weidenkorb häufen sich runde Steine, die im Küchenfeuer erhitzt, in Tücher eingeschlagen, im klammen Bett über kalte Nächte hinweghelfen. Der Holzdeckel mit den Abortlöchern ist aufklappbar, um die Kotkübel herauszunehmen.

58 Ein ganz und gar gewöhnlicher und sich durch nichts und niemanden auszeichnender Gang

Allgemeine Informationen:

“Zappenduster” – das ist die passende Beschreibung. Was soll man bei mangelnder Sicht noch mehr berichten?

59 Krankenzimmer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Das Krankenzimmer ist mit zwei Betten, zwei Spinden und einem Hocker bescheiden möbliert, macht aber einen adretten Eindruck: Die Wände sind weiß gekalkt, der Steinboden immer sauber aufgewaschen, grün bemalte Deckenbalken heben sich von weiß gestrichenen Deckenbrettern ab. Durch zwei Schießscharten ist es in der zweieinhalb mal zwei Schritt messende Kammer relativ hell, aber nicht grell. So mancher Burgbewohner hat hier das Licht der Welt erblickt, denn wenn schwangere Mägde kurz vor der Niederkunft stehen, wird das Kranken- zum Wöchnerinnenbett. An der Innenseite zielt die Tür ein pergamentener Immerwährender Kalender nach dem System des genialen Gelehrten Kuno von Kaffenburg (*Aventurischer Bote* 31 S. 7).

Meisterinformationen:

Pflege und Genesung der Siechen liegen in den treusorgenden Händen der Hebamme Yolde aus Abbadom (76), im wissenschaftlichen Kalkül des Medicinalmagus Faron Chirurgos (93, 122) und der Gnade der Heilgöttin Peraine, auch wenn hier fleißiger zur Lebensgöttin Tsa gebetet wird.

60 Dienstbotengemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

In relativer Enge (drei mal vier Schritt), dafür in wenigstens zwei seperierten Räumen, wohnt in dieser Ecke dieses Schlosses die vierköpfige Familie Subalterno. Ein Tisch, ein Stuhl für die Mutter, drei Schemel für Vater und Kinder, eine Kommode für billiges Geschirr und gebügelte Praiostags-Tischtücher, Spitzendeckchen, populäre Holzschnitte, eine (gesprungene) Obstschale aus Unauer Porzellan... In der Mitte des Tisches prangt eine irdene Sparbüchse. Um die Sparrer nicht in Versuchung zu führen, hat sie bis auf den Einwurfschlitz keine Öffnung: Erst wenn sie gefüllt ist, soll man sie zerschlagen, um an die Ersparnisse zu gelangen, oder noch besser die volle Büchse als Notkreuzer aufheben. Wenn Winterkälte aus dem Steinboden in die Zehen kriecht, spendet ein dreifüßiges, ehernes Kohlebecken dürftige Wärme, doch warmer Qualm umwölkt dann stickig nur die Balkendecke. Die Schießscharte ist ein schlechter Rauchabzug. Ein mit geflicktem Vorhang verhängter Durchgang führt weiter in die Camarena (61).

Meisterinformationen:

Rallio und Ilma Subalterno stehen schon ihr ganzes Leben in pavonischen Diensten, er als Schlachter, sie als Küchenmagd, und ihren zwei Kindern ist dieser Weg wohl ebenfalls vorgezeichnet: Während Delhena noch zu klein ist, geht der Jüngling Timor der Köchin bei allerlei Arbeiten zur Hand, wenn seine Augen nicht gerade an der Magd Asari hängen. Die Mutter hat die Wohnkammer hergerichtet, so schön sie es vermag, denn selbst in ärmlichen Verhältnissen gerät, was mit liebevoller Sorgfalt getan: “Travia sei gelobet.” Der Sprung in der Schüssel ist ihr ganzer Kummer.

61 Camarena des Dienstbotengemachs

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Von den Mauern bröckelt bereits Putz ab, doch kommt man hierher ohnehin nur, um nach anstrengendem Tagewerk in den verdienten Schlaf zu fallen. Zwei Stockbetten nehmen fast den ganzen Platz in der dunklen Kammer (drei mal vier Schritt) ein. Ein Kasten enthält mehrfach geflickte und gestopfte Wäsche. In der Schießscharte liegt

einiges Spielzeug: Lumpenpuppe, Rindenboot und Holzsoldaten. Auch ein mit traurigen Augenhöhlen verlassen wirkender Orkschädel fristet hier ein nutzloses Dasein als Briefbeschwerer: Denn wann bekommt ein kleiner Diener Briefe?

62 Rumpelkammer

Allgemeine Informationen:

In der fensterlosen, schmalen Kammer von eineinhalb mal vier Schritt ist es stockdunkel...

Spezielle Informationen:

...doch vermittelt einer Kerze kann man Licht in die Angelegenheit bringen, sodaß sich langsam Konturen abzeichnen: zerbrochene und ganze Besenstiele, ein ramponierter Stuhl, Weidenkörbe, Kisten mit uralten Vorhängen und von den Hörnern Satinavs durchlöcherter Filzjoppen, Girlanden und sonstige Überbleibsel einer bunten Festdekoration, ein tadelloses Fischernetz, mit Schmutz verkrustete Holzkrüge, ein sehr verrosteter Schild, ein mit Spinnweben behangener und aufgeschlitzter Ledersesselüberzug,... soll wirklich alles aufgezählt werden? Ach ja, damit eine wichtige Eigenschaft dieser Kammer nicht vergessen wird – Hatschi! ... Sie haben es schon bemerkt? Sehr staubig heute!

63 Empore

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Aus erhöhter Position kann man Trabantengardisten bei ihren Übungen in der Halle (5) beobachten, oder sich den Essensgeruch während und nach den Mahlzeiten des Gesindes in die Nase stechen lassen. Auf einer langen, schmalen, harten Holzbank wartet tags eine Handvoll Bittsteller, um in das Lederne Gemach (66) vorgelassen zu werden. Das Geländer ist kunstvoll aus dem Holz der Blutulme gefertigt, wobei sich um die Streben hölzerne Schlangen winden. In eine gespaltene Zunge wurden die Initialen U.K. geschnitten.

Meisterinformationen:

Hier hat wie an manch anderen Orten Aventuriens der legendäre Abenteurer Uribert von Kieselburg (*Das Schiff der verlorenen Seen* S. 36f) ein Zeichen seiner Anwesenheit hinterlassen...

64 Gemäldegang

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Dies ist ein acht Schritt langer Korridor, von dem eine Tür, drei Durchgänge und zwei offene Spitzbogenfenster abgehen, durch deren eines man Pinakothek (49) sowie Vestibül (3) und deren anderes man die parallele Empore (63) der Halle erblickt. Hier hängen die furchterregenden “Tobrischen Bilder” von Ironimo di Tobria. Das gemeißelte Zeichen des gebrochenen Rades an der Fensterbrüstung...

Meisterinformationen:

...zeigt an, wo sich vor langer Zeit ein unglücklich verliebter Falkner in das Vestibül stürzte.

65 Vorzimmer (Antecamera)

Allgemeine und Spezielle Informationen:

In dem engen Gelaß (zweieinhalb mal dreieinhalb Schritt) spielt sich die alltägliche Bürokratie von Signorie und Domäne ab. Nicht umsonst ist der Ausdruck *antechambrieren* entstanden: der Widerhall von Bestechungen und Intrigengeflüster klingt von den getäfelten Wänden der Antecamera. In diesem Vorzimmer zum Ledernen Gemach (66), das seinerseits das Vorzimmer zum Truchsessenzimmer (67) ist, welches wiederum als Vorzimmer des Kabinetts (87) gelten mag, bearbeitet die Urbarschreiberin Sefira ihre (oder vielmehr der Madonna) Untertanen. Den Eintretenden blendet die Schießscharte, scheinbar unwillig läßt sich die Beamtin vom Knarren der Bodenbretter aufstören und schickt einen lautlosen Stoßseufzer zur Kas-

setzendecke. In einem Kasten mit Schiebetür, auf Regalbrettern, auf dem zerkratzten, tintenfleckigen Schreibtisch türmen sich Akten, Akten, wobei in den Miniaturschluchten zwischen abgelegenen Stößen schon Spinnen ihre klebrigen Netze weben. Von der Wand droht ein Porträt von Dexter Nemrod, der gefürchteten Grauen Exzellenz von Gareth.

Meisterinformationen:

Das Gemälde ist ein beliebtes Mittel der Urbarschreiberin, um Schuldner einzuschüchtern. Sie läßt den Armen unter einem Vorwand ein Weilchen allein, denn so ein Viertelstündchen unter Dexters bohrendem Blick macht die Hartgesottensten kleinlaut... Das Türschloß könnte einem phexisch veranlagten Fremden kleine Schwierigkeiten bereiten: Möchte man nämlich aufschließen, muß der Schlüssel gedreht werden, als solle zugesperrt werden. Auch der versperrte Aktenschrank enthält nur Verwaltungspapiere, die immerhin Hinweise auf eine ernste Verschuldung der Signorie liefern. Bücher sind keine zu sehen – abgesehen von einem in Achatleder gebundenen Rechnungsbuch, Nachlaß eines früheren Schreibers, den angeblich angesichts der Kosten des Großen Festes von 18 Hal der Schlag traf.

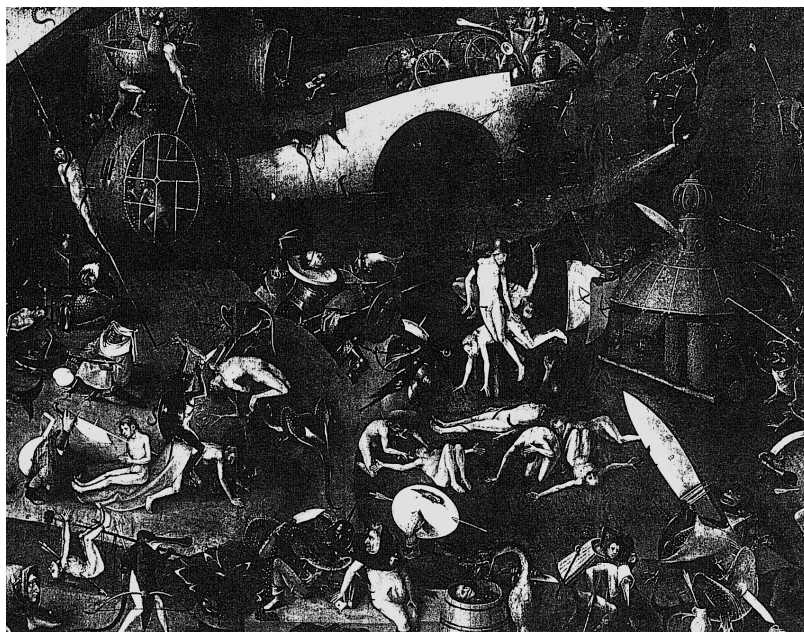
66 Ledernes Gemach

Allgemeine Informationen:

Lederne Tapeten kleiden das quadratische Schreibgemach aus (dreieinhalb mal ebensoviel Schritt), Boden und Decke sind aus Zerdernholz gezimmert. Verglichen mit dem Grau, der Staubluft, Enge und Düsternis des Vorzimmers (65) herrschen hier braune Farbtöne, dezenter Lederduft, Großzügigkeit und Helligkeit vor, was letzteres dem heutigen Stand der Neethaner Glasbläserkunst zu danken ist. Stehpulte bieten Platz zur Erledigung schriftlicher Arbeiten, eine Truhe schützt Dokumente vor der Neugier Außenstehender, während auf Wandborden weniger wichtige Papiere und Pergamente sowie – im wahrsten Sinn des Wortes – unbeschriebene Blätter liegen. Vorsprechende in Bagatellsachen werden in das Vorzimmer (65) abgeschoben, bedeutende Personen und Angelegenheiten aber ins Truchsessenzimmer (67) oder gar – wieder im wahrsten Sinn des Wortes – noch höher hinauf geleitet (87).

Spezielle Informationen:

Schreibutensilien findet man auf allen Pulten, dasjenige mit dem lederbezogenen Sessel birgt in seinem Ablagefach jedoch Glasfläschchen mit einer Auswahl farbiger Tinten sowie frische Federn,



Das Schwarze Land von Ironimo di Tobria

Kohle- und Silberstifte, einen Zirkel, daneben rotes Siegelwachs und ein abgerissenes Ovalsiegel, wie es zeitweise für Damen Mode war. Schriftrollen und Folianten bewahren Wissenswertes von Vorfahren und Zeitgenossen für die Nachwelt in scheinbarem Chaos, aber tatsächlicher Ordnung auf. Prozeßakten, Steuerlisten, Bittbriefe, Schenkungsurkunden, Handelsverträge und vieles mehr sind in Regalen aufgestapelt, das wichtigste in der eisernen Truhe mit Arivorner Schlössern. Über derselben hängt ein metallenes Becken, ein Hämmerchen zielt darauf, von dessen Stiel eine Schnur in einem Löchlein der Wand verschwindet.

Meisterinformationen:

Hier arbeiten der Gerichtsschreiber und der Geheimsekretär der Donna Lutisana. Leer bleibt das Pult des Leibsribenten, der sich seit längerem mit Don Cedor auf Reisen befindet. In der Truhe liegt das *Urbarium* oder Grundbuch: alle Fluren, Felder, Fischgründe, Wälder usf. der Domäne und Signorie mit ihren Eigentümern, Nutzungsberechtigten, Abgaben, Privilegien, Jagd- und Fischrechten. Das Becken läßt sich vom Kabinett (87) aus betätigen, sein schwingender Ton ruft den Geheimsekretär zum Diktat.

67 Truchsessenzimmer

Allgemeine Informationen:

Die Einrichtung des geräumigen Gemaches (acht mal vier Schritt) zeugt von wahrhaft herrschaftlichem Geschmack: Teure Möbelstücke lassen die eleganten Linien des eslamidischen Stiles erkennen. Ein grasgrüner, golddurchwirkter Teppich breitet sich über den Steinboden. Gleichartige Vorhänge fälteln sich beiderseits des Schreibtisches und vor drei Schießscharten. Um ein mit grünem Filz bespanntes Spieltischchen für Boltanpartien gruppieren sich einige Stühle mit goldgelbem Samtbezug. Aus grünlich-grauem Marmor vom Raschtulswall ist ein Kamin, aus hellem Kalkstein der Hohen Eternen eine mächtige Bündelsäule gearbeitet. Das rechte obere Viertel der Wand zur Camarena ist durchbrochenes Maßwerk, dahinter muß sich eine Art Galerie verbergen. Eine hölzerne Stalaktitendecke beschießt das Gemach in der Höhe.

Spezielle Informationen:

Bruchlos passen sich Details dem allgemeinen Rahmen an: Wasserkrug und Schüssel auf der Truhe sind aus hellgrünem Glas geblasen und mit Gold gefaßt. Bronzene Büsten beiderseits stellen die Kaiser Alrik und Reto mit ihren charakteristischen Bärten dar. Auf dem papierübersähten Schreibtisch harrt eine Handglocke des Rufes nach dem Gerichtsschreiber. Wenig fesselnde Lektüre bieten die Schriften in den Regalen, in der Mehrzahl Abrechnungen oder ökonomische Traktate der Merkantiltheorie (*Das Reich des Horas* S. 51f). Einer der Vorhänge verbirgt einen schweren, gepanzerten Kassenschrank, dessen verspielte Messingverzierung nicht über die stählerne Stärke seiner Tür hinwegtäuschen sollen.

Meisterinformationen:

Vierzig Jahre hinterließ Haushofmeister Rhodeon ze Westherfolden in diesem Zimmer seine Handschrift, bevor er nach Thegün ging, um die Pavonischen Instanzen der Grafschaft aufzubauen. Jetzt wohnt und arbeitet hier Meinhard von Hasenstein. Der Haushofmeister fungiert als Friedensrichter im Namen der Signora und Freirichter im Namen der Gransignora, wobei ihm in diesen Angelegenheiten der Gerichtsschreiber Vito, in der übrigen Verwaltung die Urbarschreiberin Sefira zur Hand geht. Nebstbei ist der waschechte rothaarige Alberner Chronist all der Begebenheiten unserer Zeitläufte.

Im Panzerschrank ruhen nebst gemünztem Gold und wichtigen Urkunden: die Saliera (Salzfaß), das ist ein goldener Tafelaufsatz in Schiffsform für Salz und

Besteck des Burgherrn, goldene Fingerschalen, Silberbarren mit hylailischer Punzierung, silberne Fanfaren für Festlichkeiten, ein silberner vergoldeter Rosenwassersprengel mit dem zugehörigen Gefäß, ein reich ornamentierter goldener Pokal, umlaufend graviert das pavonische Motto "AUT CEDOR AUT NIHIL".

Eine als Mauerwerk getarnte, doch aufgrund der durchlaufenden Fugen erkennbare Tür führt in den geheimen Schacht (43). Um sie zu sehen und benützen, müßte man allerdings erst das davorstehende Regal beiseiteschieben.

68 Camarena des Truchsessenzimmers

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Rafft man den grüngoldenen Vorhang, öffnet sich das fünf mal zwei Schritt messende Privatrefugium des Haushofmeisters. Zwei Schränke nehmen seine Garderobe auf, eine Schießscharte erinnert daran, daß man sich trotz aller Behaglichkeit in einer Burg befindet. An einem der samtbezogenen Stühle lehnt die Handharfe des sangesfreudigen Meinhard. Auf der Tagesdecke eines mit Baldachin (aber nicht mit Vorhängen) ausgestatteten Doppelbettes liegt eine getigerte Katze, und zwar mit auffallender Reglosigkeit. Sie ist ausgestopft. Ein Ölbild zieht den Blick auf sich: Das Stilleben *Trauben und Birnen* vermittelt nicht nur einen täuschend echten Anblick...

Meisterinformationen:

... die Früchte lassen sich sogar pflücken und verspeisen. Das Gemälde ist ein Werk des Zaubersers Zurbaran von Frigorn (*Unter dem Nordlicht* S. 30f).

69 Abort

Allgemeine Informationen:

Das Vorhandensein eines privaten Aborts zeigt des Haushofmeisters einflußreiche Stellung an. Eine zisierte Messingvase enthält frische Bündel eines sehr stark riechenden Waldkrautes. Was erwarten Sie noch vorzufinden? Aber tatsächlich: alte Ausgaben des *Aventurischen Boten* aus Gareth, deren Zweck hier nicht näher erläutert werden soll.

7.2.3 Quarta

70 Maraskangemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Das unregelmäßig fünfeckige Maraskangemach oder *Lilienzimmer* mißt etwa fünf mal vier Schritt und erhält durch die nur eine Schießscharte ein Dämmerlicht, das jenem im Dschungel der fernen Insel entsprechen dürfte. Kostbare Parkettböden eines maraskanischen Meisters mit tausend Einzelheiten und ein bequemer, purpurgelb gestreifter Diwan mit Ebenholztischchen vermittelt einen Hauch südländischer Atmosphäre. Wandfresken zeigen ringsum ein vollkommenes Panorama des Talkessels von Jergan, als halte man sich auf der Insel im Zentrum der maraskanischen Stadt auf. In die bemalte Kassettendecke sind zahllose Lilien geschnitzt (eigentlich nicht die Tuzaker, sondern Grangorer), das Parkett zeigt unter anderem seltsame Käfer, und zwar immer paarweise. Der Kamin aus dem Schwarzen Marmor des Ehernen Schwertes war ein Geschenk des Großemirs von Mengbilla. Ein Diskus ist über dem Kamin aufgehängt. Eine fleischige fleischfressende Pflanze duckt sich in eine Ecke (wie frappierend für Fremde, sobald sie nach Fliegen schnappt), mit kleingemusterter Seide bespannte Hocker, ein Paar Truhen und ein Sekretär mit alfanischen Intarsien (Elfenbein und Ebenholz) verteilen sich über das exquisite Gemach.

71 Camarena des Maraskangemaches

Allgemeine Informationen:

Auf drei mal vier Schritt Parketten sind Doppelbett, Kleiderschrank, Toilettentischchen und zwei Hocker derselben Art wie nebenan versammelt. Die Kassettendecke scheint hier nicht fertig geworden zu

sein. Obwohl nur eine Schießscharte Licht gibt, sind die Farben einer Tuzaker Tapiserie, welche die Unfälle einiger Maraskaner Könige zum Thema hat, bereits leicht verblaßt. In quadratischem Kleinformat zeigt das Gemälde *Der Schrei* eine untere Gesichtshälfte mit aufgerissenem Mund. [anonyme Tuschezeichnung]

Meisterinformationen:

Aufgrund der jüngsten Reduktion des Hofstaates stehen einige Gemächer des Taubenturms leer, so auch dieses. Eher selten als häufig wohnen hier die Kapitäne der pavonischen Galeeren *Tizzo* und *Tilfur*.

72 Garderobe

Allgemeine Informationen:

Die geräumige, wenngleich niedrige Garderobe (zwei mal zehn Schritt) besitzt keine Fenster im eigentlichen Sinn, sondern die ganze Längswand zum Truchsessenzimmer (67) ist kunstreich durchbrochenes Maßwerk, so daß man sehen kann, ohne gesehen zu werden, und immer noch ausreichend Licht eindringt, um den Inhalt der Schränke zu betrachten, welche die andere Längswand ausfüllen: des Grafen neue Kleider. Denn wiewohl die Garderobe baulich dem Truchsessenzimmer zugeordnet ist, hatten sich die Gemächer des Pavonischen Paares schon bis hierher ausgedehnt; in der Camarena des Gläsernen Gemachs (89) reicht der Platz neben den Gewändern Donna Lutisanas nicht noch für jene ihres Gemahls. Ein wollener Hirtenteppich schmeichelt bloßen Füßen, samtbezogene Stühle anderen bloßen Körperteilen. Über einer Truhe hängen zwei Aktbilder der Donna Lutisana, Ölgemälde des aufstrebenden Pesceron P. Rabens (*Schatten im Zwielicht*): das eine Mal mit einer Blume in der Linken ruhend, dem Betrachter in die Augen schauend, das andere Mal sich von ihrem Lager erhebend. [Tuschezeichnungen von Christel Scheja]

Spezielle Informationen:

Die Garderobe ist nicht mehr vollständig: Seine liebsten Gewänder ruinierte Don Cedor im Krieg, die besten verbrannten mit seiner Leiche. Wie es der Tote testamentarisch verfügt hat, werden seine übrigen Kleider in den nächsten Tagen unter den Dienern verteilt. 27 Hal waren hier:

sechs ärmellose Tuniken aus Kusliker Linnen:

eine naturweiße, am Saum mit roten Löwinen bestickt
eine naturweiße, am Saum mit blau-grün-roten Pfauenfedern bestickt
eine reinweiße, am Saum mit roten Röslein bestickt
eine naturweiße, gänzlich mit weißen Zikaden bestickt
eine naturweiße, am Saum mit rotem Kreuzmuster bestickt
eine hesindiogblaue, am Saum mit roten Pfauen bestickt

eine erdrote kurzärmelige wollene Tunika

eine schwarze kurzärmelige phraiwollene Tunika, an den Säumen rot und grün mit zyklöpäischen Mäandern bestickt

eine goldgelbe spinnenseidene ärmellose Tunika, am Saum mit rotem Adlerpflock bestickt

eine naturweiße spinnenseidene ärmellose Tunika, in den Saum Lotosblüten geprägt

eine reinweiße spinnenseidene ärmellose Tunika

eine naturweiße kurzärmelige raupenseidene Tunika, mit roten Vögeln bestickt

zwölf Hemden:

ein naturweißes aus Bauernleinen mit schmalen Kragen

drei reinweiße faltenreiche aus Kusliker Linnen

vier naturweiße aus Leinenbatist mit breitem Kragen und weiten Ärmeln

zwei naturweiße kragenlose faltenreiche aus Leinenbatist

ein reinweißes aus Seidenbatist, mit weißen Rosen bestickt

ein naturweißes aus Brabaker Seidenbatist mit Tüllkragen

sieben Pluderhosen:
zwei naturweiße linnene
eine schwarz-rot gestreifte linnene
eine goldgelbe aus Seidentaft
eine rote aus Seidentaft
eine reinweiße aus Seidentaft
eine schwarze wollene novadische

drei Paar Sandalen
ein großer Strohhut
ein schwarzer wollener Kapuzenmantel

eine schwarze samtene Börse
eine rote Börse aus Bausch, mit weißen Kreuzchenbändern bestickt
eine naturweiße seidene Börse, mit roten Sichelmonden bestickt

zehn Wämser:
zwei knappe schwarze aus Samt, eins mit anliegenden, eins mit
gebauchten Ärmeln
ein schwarzes aus Satin mit schwarzen Zipfeln geschlitzt
ein mattschwarz-glanzscharz gestreiftes aus Samt und Seidentaft
mit mehrfach eingeschnürten Ärmeln
ein schwarzes, weiß geschlitztes aus Leinenbatist mit gebauchten
Ärmeln
ein schwarzes, silbern floral besticktes aus Seidentaft, an den Ärmeln
schwarze Stoffrosen
ein rot-silbernes knappes aus Silaser Seidenbrokat
ein gelb-rot gestreiftes aus Seidentaft mit gebauchten Ärmeln
ein scharlachrotes aus Atlas mit mehrfach eingeschnürten Ärmeln
ein knappes fuchsrotes aus Samt

vier Krösen aus Dröler Spitze: eine flache, eine wuchtige, eine gold-
durchwirkte, eine schwarze
eine silberweiße Kröse aus Seidenbrokat
eine mondsilbern zarte Kröse mit Grangorer Lilienmuster

zwei schwarze samtene faltige Hüte mit schmaler Krempe, einen
halben und einen Spann hoch
zwei schwarze samtene Barette, eines knapp, das andere ausladend
eine rote Sammethaube
ein Kamelauktion (Kamelhaarkappe)

die Gräfin-Tharinda-Medaille
Agraften: Juwelen, Perlen
eine Pfauenfeder

ein mattrot-glanzrot gestreifter Kapot aus Taft und Samt, innen rot-
blau gestreift
ein mattschwarz-glanzscharz gestreifter Kapot, violett gefüttert, aus
Taft und Samt
ein rot-gold gestreifter Kapot aus Seidenbrokat, rot gefüttert
ein mattgelb-glanzgelb gestreifter Kapot aus Satin, blau gefüttert
ein rot-weiß gestreifter Kapot aus Taft, grau gefüttert
ein Wende-Kapot: das rot-blaue Pfauenwappen auf der einen, das
gold-rote Adlerwappen auf der anderen Seite
ein schwarzer Kapot aus Samt, mit Zobelfell gesäumt, schwarz ge-
füttert

sechs kurze Sutzhosen:
drei schwarze, eine davon geschlitzt, eine mit erhabenen Stickereien
eine rot-silbern gestreifte aus Seidenbrokat
eine gelbe aus Elfenbausch
eine in Kyorer Himmelblau

schwarze Beinlinge aus Atlas
drei schwarze Beinlinge aus Seide

schwarze wollene Beinlinge
zwei rote Beinlinge aus Atlas und feinem Linnen
dottergelbe Beinlinge

drei Paar schwarze Schuhe
rote samtene Schuhe
rauhlederne Schuhe
zwei Paar braune, kniehohe Reitstiefel
schwarze Schaftstiefel

schwarze stählerne Sporen
stählerne Sporen
goldene Rosensporen

vier Paar Handschuhe:
rote und schwarze samtene
schwarze und braune wildlederne

sechs reinweiße Taschentücher aus Leinenbatist, in eine Ecke rot
gestickt Cedors Monogramm
fünf schwarze Taschentücher aus Leinenbatist, in eine Ecke
schwarz gestickt Cedors Monogramm
zwei Wehrgehenke
mattweiße Visitenkarten "Cedor Graf Khelianada"

Meisterinformationen:

In der Truhe liegen jetzt weggeschlossen, als ob sie kostbar wären,
eine zerschlissene schwarze Tunika mit roter und grüner Stickerei
aus Zyklopäa, eine Emailminiatur der Baronin Delhena-Naila von
Ankram und ein schwarzer, knautschiger Samthut mit Wasserflecken.

Die **Chababische Tracht** wird vor allem von einfachen Untertanen, in
der heißen Jahreshälfte und im Alltag getragen. Sie besteht aus einer
ärmellosen Tunika oder einem weiten Hemd aus Leinen (bei Reichen
auch Seide) mit bestickten Säumen, einer novadischen Pluderhose aus
Leinen (darunter nichts), ledernen Sandalen, einem breiten Strohhut
(und bei Reichen goldenem Schmuck). Tunika, Hemd und Hose sind
meist im natürlichen, ungebleichten und ungefärbten Weiß gehalten.
Diese lockere, luftige Kleidung hat sich im heißen chababischen Klima
seit Jahrhunderten bewährt.

Der **Chababische Stil** hingegen beschreibt die Hoftracht der männli-
chen Altchababier: Über Tunika oder Hemd ein prachtvoll verziertes
Wams mit gebauchten, oft geschlitzten Ärmeln, unter der kurzen Stutz-
hose enge Beinlinge, statt der Sandalen samtene Schuhe oder knielan-
ge Reitstiefel mit Sporen, an der Seite Wehrgehenk und Degen (Griff
und Scheide edelsteinbesetzt), vor allem aber: Kröse, Kappe, Kapot.

Die Kababische Kröse ist eine steife Halskrause aus Dröler Spitze. Die
sogenannte Kappe kann vielerlei Formen annehmen: Baret, Haube,
Hut, stets aber mit wenn überhaupt nur schmaler Krempe, geschmückt
mit juwelenfunkelnden Agraften oder wallenden Straußenfedern. Der
Kusliker Kapot ist ein steifer, weiter hüftlanger Mantel aus gestreiftem
Stoff, oft seitlich für die Arme geschlitzt, manchmal mit dem Wappen
geschmückt.

Das Haar wird kurz bis halblang getragen und gerne im Nacken zu
einem Pferdeschweif zusammengebunden. Frauen stecken lange Haa-
re zu kunstvollen Frisuren hoch. Männer sind ebenso vollbärtig wie
glattgeschabt zu sehen.

Die Damen der Altchababier kleiden sich im modifizierten Horasstil,
obligatorisch sind Fächer, Korsett, Reifrock, Kröse oder Stehkragen. Ge-
weihte und Zauberer tragen ihre traditionellen Trachten. Sie und der
Adel fallen in einer linnenweißen Menschenmenge daher durch ihre
bunten Farben ins Auge.

Die Wirkung des Chababischen Stils beruht ebenso auf dem eleganten
Schnitt wie edlen Stoffen: Samt aus Garetien, Taft aus Bethanien, Bro-
kat aus Arivorien, Spitze aus Dröl oder Atlas (Satin) aus Gildenland.
Beliebte Farben sind schlichtes Schwarz oder das Gold-Rot des Hauses
Oikaldiki.

73 "Drachenschlund"

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Ein Guckloch in die Halle (5) entspricht genau dem Maul des Drachen im jenseitigen Fresko Geron schlägt den Wurm. Gern läßt man von dieser Stelle aus festlichem Anlaß Alchymiker des Lindwurms Atem feurig inszenieren. Dessentwegen Boden und Decke Flecken partieller Karbonierung nicht verleugnen. Jüngst wurde ein hölzernes Gitter in das Guckloch eingesetzt, um die hier spielenden und das Treiben in der Halle beobachtenden Kinder (siehe 74) vor einem Unfall zu bewahren.

74 Frauenzimmer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Unübersehbar das altmodische, strohgefüllte Kastenbett, gewissenhaft geschrubbt der Bretterboden, eher niedrig die Balkendecke. Unter



einer Schießscharre komplettierten Bank und Schemel das Zimmer (fünf mal dreieinhalb Schritt). Außer Kitteln, Schürzen und dergleichen fiele im ersten Kasten höchstens ein metallener Handspiegel auf – und in seiner Tür der Elf des Mondes Jyvin-dar, dessen Gestalt Rosina von Braunheim für den Aventurischen Boten zu

Büttenspapier brachte (*Aventurischer Bote* 41 S. 15). Die anderen beiden Kästen weisen mit Windeln, Kinderwäsche, Murmeln, Raseln auf kleine Kinder hin. Offenbar dient das Kasten- als Gitterbett. Unter der Bank stehen zwei zinnene Nachttöpfe; in den einen ist ein Adler, den anderen ein Rabe geprägt.

Meisterinformationen:

Celissa, die gerade ihren ersten Geburtstag erlebt hat, und Fiorenzo, der knapp davor steht, sind die jüngsten Bewohner der Burg. Nachts kuscheln sie sich an die Seite der Kinderfrau Tsaya aus dem Dorf, die der Tochter Donna Lutisanas und dem Sohn des Traheliars Enrisco da Vancha bei den buchstäblichen ersten Schritten in die Welt an der Hand führt.

75 Schlummerkammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die zugige Kammer (drei mal vier Schritt) wirkt ein wenig unordentlich: Da liegt ein Ohrhring auf den Bodendielen, ein offensichtliches Männerbeinkleid liegt nicht im Kasten, sondern über einen der drei Schemel gebreitet, die meisten Talglichter auf einem von der niedrigen Holzdecke baumelnden Eisenluster sind heruntergebrannt. Ein Stockbett dient dem getrennt zweisamen Schlaf, ein Schminktisch der Morgentoilette. Ein leeres Faß fungiert als zweiter Tisch, einige zwölfseitige Würfel kugeln darauf herum.

Meisterinformationen:

Hier schlafen der greise Archivar und Gerichtsschreiber Vito, ein hagerer Kahlkopf, und seine Tochter Sefira, die Urbarschreiberin; tagsüber setzen sie keinen Fuß in die Kammer, sondern wälzen Folianten und schwingen spitze Gänsefedern.

76 Hebammenkammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Daß hier, nach dem Einzelbett zu schließen, jemand eine Kammer (fünf mal zwei Schritt) ganz für sich allein hat, deutet auf eine besondere Stellung der Bewohnerin hin. Ein Kasten enthält neben den üblichen Tuniken eine rotblaue Robe, eine Truhe unter anderem Kothurne und ein Amulett, das zwei spiegelbildlich ineinander verschlungene Höhlendrachen zeigt. Unter der einzigen Schießscharte steht ein Tischchen, ein erdruoter Teppich mit langen Fransen liegt auf den Bodendielen, zwei Flechtstühle runden den schmucken Eindruck ab.

Meisterinformationen:

Die weißhaarige Yolde ist so etwas wie eine Sprecherin und Älteste des Gesindes, eine Mittlerin zwischen Dienern und Höflingen. Als Geburtshelferin, Krankenpflegerin und Ratgeberin tritt sie in Erscheinung. Wohlbekannt, wenn auch wenig besprochen ist ihre Abkunft von der geheimnisumwitterten Abtei Abbodom (*Shafirs Schwur* S. 10): Denn in Wahrheit ist Yolde eine Priesterin des in jener Globule fortbestehenden Drachenordens der Dunklen Zeiten, der einen urchtümlichen Kult der Hohen und Alten Drachen weiterführt (*Die Götter des Schwarzen Auges* S. 77).

77 Heimliche Halle

Meisterinformationen:

Von der Belletristischen Bibliothek (83) steigt man über eine Leiter im verborgenen Schacht (50) zur Heimlichen Halle herab und kann sie auf demselben Weg oder über die Pavonische Pinakothek (49) wieder verlassen. Ein ganzes niedriges Geschoß haben geschickte Baumeister im Söldnerturm verheimlicht, um verfolgten Freunden, Verwandten und Gefolgsleuten der Burgherren eine zeitweilige Zuflucht zu verschaffen. (Nicht einmal dem Autor ist über Jahre hinweg der große Abstand zwischen Tertia und Quinta in diesem Turm bewußt geworden.) Die Luft in der fensterlosen, acht mal fünf Schritt messenden Halle atmet sich etwas schwer, doch notfalls finden hier mehrere Dutzend Menschen Platz. Sechs schwarzweiß gebänderte Säulen sorgen für Statik. An drei Wänden läuft eine Holzbank um, am Opferstein an der vierten läßt sich um bessere Zeiten bitten. Ein Faß mit abgestandenem Wasser soll vorzeitigem Durst entgegenwirken, ein zwölfstrahliger Kandelaber der ewigen Dunkelheit, doch sind keine Kerzen auf die eisernen Dorne gesteckt.

78 Erste Dunkle Camarena

Meisterinformationen:

Fensterlos und folglich finster wird die erste dunkle Camarena ihrem Namen gerecht. Im einzigen Bett nächtigten schon so manche verfolgte Adlige auf der Flucht (nicht zuletzt der tragische Phrenos ay Oikaldiki) und auf einem weiteren Strohsack so mancher bis zuletzt getreue Leibdiener. Ungeachtet ihres auf vier mal zweieinhalb Schritt geschrumpften Reiches mußten es sich die Verbannten versagen, ihren bitteren Gefühlen heftig Ausdruck zu verleihen, denn nur Holz trennte sie von den Stockwerken darunter und darüber.

79 Zweite Dunkle Camarena

Meisterinformationen:

Bis auf die Maße (drei mal zweieinhalb Schritt) ist die zweite dunkle Camarena baulich genauso beschaffen wie ihr Gegenstück. Hier liegt ein Dutzend muffiger Strohsäcke übereinandergeworfen, und einige Eimer sind zusammengestellt, denn wer sich in der Heimlichen Halle versteckt hält, kann natürlich nicht alle paar Stunden den öffentlichen Abort aufsuchen...

7.2.4 Quinta

80 Audienzia

Allgemeine Informationen:

Hier betritt man das Stockwerk mit den Repräsentations- und Festräumen. Wie gewohnt deckungsgleich in Abmessungen (zweieinhalb mal vier Schritt) und Material (Zedernholz) präsentieren sich Decke und Boden; eine Schießscharte, Durchgänge zur Schnecken-
treppe (28) und dem Kamelkorridor (81) und Stufen zu einer Tür (93) umschreiben die übrige räumliche Situation. Die Wände sind von Wappenschilden geradezu bedeckt – für fast alle Adlige, die Eskenderun im Laufe der Zeit beherbergte. Außer dem solcherart symbolisierten Querschnitt durch die gesamte altreichische Aristokratie finden sich auch die heraldischen Zeichen diverser fremdländischer Besucher.

Spezielle Informationen:

Beispielsweise chababische Wappen: silberner Drache auf Rot, dreifach golden gekragt; Gold auf Rot ein Fluß, darüber Löwen- und Adlerhaupt, darunter eine Grille; roter Seedrache auf Blau; goldener Adler auf Rot; goldene Grille auf Rot; gespalten und halbgeteilt, goldener Adler auf Rot, silberner Fuchs auf Grün, drei rote Rauten, zwei über eins, auf Silber; zwei rote Drachen auf Blau; rote Harfe auf Blau; drei goldene Hörner auf Rot; silbernes Seepferd auf Rot; rotes Herz auf Silber; silberner Hund auf Blau; silberne Distel auf Rot; drei rote Dolche, zwei über eins, auf Grün; roter Frosch auf Gold; rote Schlange auf Silber; silberner Fächer auf Blau; drei silberne Schnecken auf Blau; grüne Seeschlange auf Silber; roter Greif auf Gold; silbernes Buch auf Blau und blauer Esel auf Gold quadriert; roter Bulle auf Blau; quadriert, roter faustballender Löwe auf Silber, roter Bulle auf Blau, silbernes Rad auf Rot, rotes Schwert auf Silber; silberner Mond auf Schwarz; goldene Ähre auf Grün; grünes Ruder auf Blau; grüne Kutsche auf Silber; grüne Eidechse auf Gold; silberner Wolf auf Schwarz; goldene Schildkröte auf Rot; Gold auf Grün in einer Mandorla eine um zwei Schriftrollen gewundene Schlange; rotes Roß auf Blau; quadriert, 1. und 4. rotes Roß auf Blau, 2. und 3. silberner Kelch auf Rot; quadriert, 1. und 4. rotes Roß auf Blau, 2. und 3. blaue Glocken auf Silber gestreut; silberner menschenköpfiger Wolf auf Grün; silbernes Einhorn auf Rot; silberne Forke auf Grün; roter Stiefel auf Silber; fünf rote Kugeln auf Silber; goldenes geflügeltes Roß auf Schwarz; quadriert, 1. und 4. goldenes Flügelroß auf Schwarz, 2. und 3. quadriert, a. und d. Gold über Schwarz, b. und c. rote Raute auf Silber; drei silberne Fische auf Rot; goldener Paradiesvogel auf Grün; grüne Biene auf Gold; blaues Roß auf Gold über blauem Fluß; silberne Laute auf Rot; goldener Rabe auf Blau; silberne Ente auf Rot; silberne Rübe auf Grün; roter Drache auf Silber... Der ist kein echter Herold, der nicht mindestens ein Dutzend deuten kann!

81 Kamelkorridor

Allgemeine Informationen:

Durch die roten und blauen Scheiben des schönsten Glasfensters fallen die Strahlen des Tageslichts auf Bodenfließen von rauhem, gelblichem Sandstein und mischen sich zu einem unwirklichen Pupurschein. In der Art tulamidischer Wandkachelbilder in Sultanspalästen ziehen an den Klinkerwänden mit dekorativen Pilastern zweihöckerige Mosaikkamele auf die Flügeltür am Ende des zehnten Schritts langen, zwei Schritte breiten Korridors zu. An bronzenen Ketten hängt bis in Kamelkopfhöhe ein Gong ehrwürdigen Alters von der Decke herab, dessen majestätisch dröhnender Klang bei festlichen Gelegenheiten zum Mahle ruft.

Spezielle Informationen:

Mirun der Göttliche (*Aventurischer Bote* 35 S. 6) hat das spitzbogige Glasfenster zusammengesetzt, und wie viele seiner Bilder ist auch dieses rätselhaft. Keine Figuren, keine Abbilder, keine Szenen leuchten in

dem Fenster, sondern ein gegenstandsloser Übergang, ein Ineinanderfließen von tiefgründigem Blau und brennendem Rot. Wie schäumende Gischt und züngelnde Flämmchen ist der Übergang die Grenze. Versprengte Tropfen und Funken zerstreuen und betonen zugleich die Wucht beider Seiten. Untrennbar verwoben und scharf abgetrennt zugleich. Wenn draußen Wolkenketten über den sonnigen Himmel jagen, steigert sich hier drinnen der Eindruck zu lebendigem Lodern und Fließen. Interpretationen sehen das Glasfenster als Bild für Los und Sumu, Zerzal und Nurti, Rur und Gror, das Purpurfeuer der Legenden. Doch wer kann Genie und Wahnsinn des Schweigsamen begreifen, der bei den Noioniten in Pflege war?

Auf dem mit Silber tauschierten bronzenen Gongs ziehen die himmlischen Heerscharen der Illuminierten in endloser spiralförmiger Prozession zum Zentrum, in dem Praios thront, die Zwei Szepter in Händen, mit der Sonne gekrönt. Ein mit Filz umhüllter Schlegel für den Gong lehnt in der mittleren Tür zur Belletristischen Bibliothek (83). Die bronzenen Türschnallen der Flügeltüren in den Großen Saal (84) weisen dieselbe Form auf wie seinerzeit die Kleiderhaken in Borbarads Schwarzer Feste (*Der Krieg der Magier* S. 44).

82 Dreifrauenkapelle

Allgemeine Informationen:

Keine Tür verschließt den Eingang mit seinen flankierenden Statuen des Aves und Nandus, die als Felsblöcke einmal Teil des Khoram-Gebirges waren. In der Mitte des Raumes (fünf mal vier Schritt) steht auf verzinnten Löwenfüßen eine aus Kupfer getriebene Opferschale, in der ein Ewiges Feuer glost. Drei lebensgroße Statuen, auf den ersten Blick dunkle Silhouetten vor ebensoviele Schießscharten, stellen die Heilige Thalionmel, die Göttin Rahja und die Halbgöttin Mada dar. Zum Schmucke der Kapelle wie auch zur Erbauung der Gläubigen bedecken farbenglühende Wandteppiche die mit gelblichen Sandsteinplatten verkleideten Wänden der Kapelle.

Spezielle Informationen:

Die Gobelins illustrieren Taten und Zeichen der Götter: zur Rechten *Geron rodet den Bosparan* (*Das Reich des Horas* S. 22) und *Bosparans Fall*, zur Linken die *Posaunen von Perricum* (*Das Lexikon des Schwarzen Auges* S. 197), der *Brennende Baum von Rhodenstein* (*Aventurischer Bote* 40 S. 9), aber auch *Sanct Kedio d'Oranzio* (*Aventurischer Bote* 62 S. 11), eine unbeholfen bestickte, berührende Votivgabe für die Genesung von der Roten Keuche.

Das Bildwerk der Liebesgöttin vom Typus der Rahja in Ketten (*Die Götter des Schwarzen Auges* S. 71) wirkt höchst naturalistisch. Wäre es eine Bronze, hätte man den Gießer beschuldigt, seine Formen direkt vom lebenden Modell abgenommen zu haben, doch diese Statue ist eine Skulptur aus dem matten weißen Marmor der Hohen Eternen.

Die Mondgöttin ist aus Olivenholz geschnitzt, ein sehr altes Standbild, dessen bunte Bemalung an einigen Stellen rissig und stumpf geworden ist. Ihr Attribut, die Madasichel, trägt die Halbgöttin als Stirnschmuck.

Die Statue der Kriegerheiligen wurde aus Kalkstein gehauen und ist durch keinerlei Attribute kenntlich. Die linke, angewinkelte Hand ist halb geschlossen, als würde sie etwas halten.

Die aus demselben Gestein gemeißelten, rücklings eingemauerten Plastiken Aves' und Nandus' sehen einander lächelnd in die Augen, der Freiheitsgott heiter und ungestüm, seinen Paradiesvogel mit ausgebreiteten Schwingen auf dem Scheitel, der Weisheitsgott milde und gelassen, ein Alicorn auf der Stirn, beide die Arme seitlich stramm angelegt.

Meisterinformationen:

Das Feuer in der Schale soll über die Jahrhunderte von den göttlichen Bränden, die auf Bosparan fielen, bewahrt worden sein. Aus uralter Zeit hat sich in Chababien der Brauch des Tieropfers erhalten (*Das Reich des Horas* S. 61): Das Pavonische Paar tötet vor dem versammelten Hofstaat in ritueller Form eine oder mehrere

Opfertauben und überantwortet ihr blutiges Fleisch dem verzehrenden Feuer. Auch Weihrauch wird als Brandopfer dargebracht: Weihrauchkörner (vom getrockneten Harz eines Steppenstrauches) in die Opferschale gestreut, sogleich steigen weiße Wölkchen auf und der berückende Duft bleibt noch lange in der Luft. Zuweilen legen die Burgleute auch andere Opfergaben, wie Blumen, den Göttinnenbildern zu Füßen oder bekränzen sie mit frischem Grün. Zeitweise hielt der Graf es für politisch nötig, in der Kapelle eine Statue des Horas aufzustellen; inzwischen wurde sie an einen abgelegenen Platz verräumt (96). In die Hand der Thalionmelstatue gehörte das Langschwert Farimbash-Rondrasham oder Amethystlöwin, einst im Besitz der Heiligen, jetzt im Krieg gegen den Dämonenmeister verloren gegangen. In Zeiten wie diesen wecken Gehörnte, auch eingehörnte Statuen leicht Verdacht, alles weitere überlassen wir Ihrer Entscheidung... Aber die Statue der Rahja ist in Wirklichkeit ein mit Granit und Marmor sollst du sein seit langem verzaubertes Mädchen. Verliebt sich ein Junge in das wunderschöne Standbild und erweckt es zum Leben?

83 Belletristische Bibliothek

Allgemeine Informationen:

Die Sala Belletristica mißt nicht weniger als zehn mal viereinhalb Schritt, um einer Passion des Pavonischen Paares Genüge zu tun: Bücher, wohin der Blick fällt. Auf den Bodenparketten springt das Auge in einem Vexierbildmuster hell- und dunkelbrauner Reiter hin und her. Vier Schritt näher zu Alveran antwortet die leicht rissige und rußige Holzdecke mit dem Vexierbild zweier Vogelschwärme, der helle den Fenstern, der dunkle dem Großen Saal (84) zufliegend.

Die getäfelten Wände sind fast durchgehend mit einheitlichen Bücherregalen verbaut. Ungewöhnlich ist das Fehlen von Stehpulten, Lesende können sich jedoch auf zehn gepolsterten Stühlen an einer langen Tafel niederlassen. Auf die Lehnen der mit schwarzem Samt bezogenen Stühle ist der rote Pfau gestickt. Griff und Seilzug eines Glockenstrangs sind neben den Flügeltüren sichtbar. Beim Anziehen wird ein leichter Widerstand spürbar, nach dem Auslassen versetzt eine unsichtbare Feder den Griff wieder in die Ausgangslage. Um all dies ins rechte Licht zu setzen, ist der vergleichsweise helle Saal vortrefflich geeignet. Zwei glasklare Spitzbogenfenster gestatten Aus-, Durch- und Einblick. Nachts sorgen in pompöser Form gestaltete Messingkandelaber für Erleuchtung. Ihr Kerzenschein spiegelt sich auf der polierten Oberfläche einer bronzenen Büste Rohals von Ghibertina, leicht zu erkennen an der Rohalshaube und dem Rohalsbart.

Spezielle Informationen:

Einst zu des Weisen Zeiten durch die Grafen von Chababien begründet, war diese Bibliothek als Hort schöngeistiger Literatur gedacht, als Sammlung lyrischen und epischen Schaffens des Lieblichen Feldes. Heute umfaßt der Bestand ca. 400 Bücher, ca. 700 Schriftrollen und ein Dutzend Wachstäfelchen. Festgesänge, Liebeslieder, romantische Gedichte, überlieferte Sagen des Volkes und vieles andere sind hier auf Reis- und Büttenpapier, auf Mherwedziegen-Pergament und in Wachs auf Holzstäfelchen zur Erbauung jetziger und späterer Menschen festgehalten. Aus dem geschlossenen Phantasmagorischen Institut in Methumis stammen einige wenige Zauberbücher. Leider herrscht in der Aufstellung der Schriften ein Chaos "wie im Rahjatemple von Belhanka". Viel mehr als eine grobe alphabetische Ordnung nach dem Titel läßt sich beim besten Willen nicht erkennen. Und es gibt weder Katalog noch Bibliothekar...

Meisterinformationen:

Die der Kapelle (82) gegenüberliegende Tür, wie die anderen zwei mit Messingbeschlägen versehen, läßt sich nicht öffnen und besitzt auch kein erkennbares Schloß. Doch besagt eine halbvergessene Überlieferung, daß sie manchmal wie von alleine aufspringe, ein seltsamer Lichtschein falle heraus, und wer dann hindurchgehe, werde nie mehr gesehen: Zu diesen Zeiten betrete man

eine andere Welt, wo sonst der Kamelkorridor (81) oder die Bibliothek erwartet würden ...

Fast beruhigend von dieser Welt ist da eines der Bücherregale, das sich an nicht getarnten, wenn auch unauffälligen Scharnieren in den Raum schwenken läßt, um eine geheime Türe freizugeben (50).

84 Großer Saal

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Flügeltüren aus Rosenholz führen in die *Sala Magnifica* (zwölf mal sieben Schritt), deren Wände dort, wo sie unbedeckt gelassen worden sind, regelmäßiges Steinquaderwerk zeigen. Eine tiefe Delle kennzeichnet die Stelle, wo Generationen von Zeremonienmeistern mit pochendem Stab edle Namen ausgerufen haben – und bis heute rufen. Zwei mächtige kannelierte Säulen von rotem Marmor des Ehernen Schwertes wachsen aus dem Boden empor, fünf Menschenlängen bis zum kostbar kassettierten Rahmen des Deckengemäldes, und tragen dabei eine Spielmannsgalerie (109).

Am anderen Ende steht vor dem hellen Licht spitzbogiger Glasfenster um zwei Stufen erhöht der zypressenhölzerne, vergoldete Thron mit geschnitzten Pinienzapfen auf der Rücklehne. *Trotz Gold so stolz sitzt auch der Trodinar auf Holz* sagt ein geflügeltes Wort in Chababien. Hinter dem Thron hängt das Staatstuch mit dem alten Trodinarswappen: quadriert, roter Pfau auf Blau, silbernes Einhorn auf Rot, silbernes Rad auf Rot, roter Seedrache auf Blau. Zwei zwölfspannhohe, zedernhölzerne Kandelaber links und rechts des Thrones tragen je sieben lange, gelbe Bienenwachskerzen (sechs im Kreis, eine in der Mitte).

Die hufeisenförmige, zedernhölzerne Tafel besteht aus drei trennbaren Teilen; der mittlere kann abgetragen werden, um Raum für die seltenen Staatsakte zu schaffen. Sie bietet Raum für einunddreißig Personen, die auf zedernhölzerne Stühlen und Hockern Platz nehmen. Selbst zwei Hochstühle für die jüngsten Kinder fehlen nicht. An dieser Tafel nimmt Tag für Tag die Madonna mit Töchtern und Söhnen, Gästen und Gefolge die Mahlzeiten ein; schöne Pagen warten auf.

Den rotmarmornen Rahmen des Kamins prägt ein Reliefband mit gemeißelten Rosenemblemen. Zu ihm gehört ein Schürhaken mit Knauf aus bornländischem Bernstein; ein eingeschlossener Käfer ist erkennbar. An der Tür zum Privaten Salon (85) steht ein Wachposten der Trabantengarde.

Einzigartig der Dreiklang der Schlachtenbilder: Ein Fresko auf der Kaminseite des Saales zeigt *Die Schlacht der Vier Armeen*, Fran-Horas triumphierend im Zentrum (den Gründer Eskenderuns), beide Hände beschwörend erhoben (noch ist das Dunkle Zeitalter nicht angebrochen). Kunstvoll komponierte Figurengruppen repräsentieren die Garetier, Nordmärker (unter ihnen der hl. Hlūthar), Bosparaner und Horasier. Die Stadt breitet sich im Hintergrund aus (in der Gestalt der Kaiserlosen Zeit), verlockend glänzt die Goldene Ronda von Gareth. Das zweite wandfüllende Fresko, dem ersten zum Widerpart gesetzt: *Die Schlacht von Brig-Lo*. Vor dem Panorama der almadischen Weinberge ereignet sich das Drama beider Reiche. Der Platz der Schönen Kaiserin ist leer. Die siegreiche Armee der Gareth, den jungen Raul, Siegrain und Eleonore vom Berg an der Spitze, treibt die geschlagenen Bosparaner in den Yaquir. Am Rande berührende Momente: das treue Roß über den toten Reiter gebeugt, ein Feind stillt den Durst eines Verwundeten, Kameraden tragen einen jungen Gefallenen vom Blachfeld. Doch in der Mitte gehen die Zwölf vom Theater (unter ihnen Lutsana von Kullbach, Pakhizal al-Marfun, Salim al-Tonha, Yilrama ter Bruuker, Ghiranus Praetorin und Niam von Eskenderun, die Erbauerin der Burg), je sechs von beiden Seiten, aufeinander zu, um einander die Hände zu reichen, schon berühren sich die Fingerspitzen des ersten Paares.

Nach dem Sieg des Bösen und dem Sieg des Guten: das Gleichgewicht in der Mitte. Über schwankenden Gerüsten entsteht als bizarres Deckengemälde *Die Schlacht an der Trollpforte*. Erzdämonen und Götter blieben unsichtbar, nicht so der Alveraniar des Verbotenen Wissens. Dunkelheit umhüllt das Geschehen. Borbarad schwebt mit

einem milden Lächeln im Zentrum, die siebenstrahlige Dämonenkrone auf dem Haupt. Berühmte Helden, in deren Mienen und Gesten Scheu und Haß einander befehlen (darunter Cedor Khelianada), scharen sich um den Bethanier. Das Gesamtgeschehen ist in ungezählte Einzelszenen aufgelöst, die Hand des Pinselkünstlers Ironimo di Tobria stattete hunderte Gestalten mit verblüffender Detailfülle aus. Hier regiert keine ruhige Choreographie. Greifenreiter flattern in der Finsternis, rasende Tigerdämonen verbeißen sich in löwenbefellte Priester, ein taumelnder Totentanz, von Feuerbränden gespenstisch erhellt: das ist die letzte Vision des Großen Saales.

Meisterinformationen:

Auf den Karfunkel des Wurms von Kababien, den der hl. Geron erkämpfte (5), Fran-Horas und Hela-Horas in den Schlachten trugen und in den König Khadan das Symbol des Adlers schneiden ließ, geht das Wappen der Familie Oikaldiki zurück (**Unter dem Adlerbanner, Shafirs Schwur**).

85 Privater Salon

Allgemeine Informationen:

Sechseinhalb mal vier Schritt erstreckt sich der Salon unter seiner reich geschnitzten und vergoldeten Kassettendecke. Teppiche und das Fell eines Sandlöwen bedecken den hellen Parkettboden. Ein breiter, sandgelber Diwan mit roten und blauen Zierkissen lädt wie weich gepolsterte Sessel um einen niedrigen runden, pinienhölzernen Tisch zum Verweilen und Plaudern ein.

Spezielle Informationen:

Hier unterhält sich Donna Lutisana mit hochgestellten Gästen, hier pflegt sie auch zu frühstücken. Zu den Sesseln gehören gepolsterte Fußschemel. Auf einem zierlichen Kästchen stehen eine Porzellan-schüssel mit Obst (je nach Jahreszeit Granatäpfel, kernlose Trauben, Pfirsiche, Rosinen oder Marillen), eine Silberkaraffe fruchtiger Waldbeerenessenz (diese schätzte der Graf mehr als noch so teuren Bosparanjer) und eine Kassette mit mattweißen, schmucklosen Visitenkarten (Aufdruck "Das Haus des Goldenen Adlers. Donna Lutisana ay Oikaldiki").

Der größere Teppich ist eine kostbare Antiquität aus Thalusa: dicht aus matt schimmernder Seide gewebte feine geometrische Motive; der kleinere aus blauer Wolle mit aufgestickten Reihen roter Kamele: eine Nomadenarbeit der Beni Brachtar, ein Geschenk von Chalam ben Perhiman, Donna Lutisanas Vater. Vor einem der beiden bunten Glasfenster im Renascentia-Stil steht eine bosparanienhölzerne, mit Sammet ausgelegte Wiege.

Der Kamin ist mit lauter gemeißelten, runden Knöpfen übersät. In der Nähe des wärmenden Feuers – wer weiß, wie viele Geschichten an ihm erzählt worden sind? – wurde eine Truhe an die Wand gerückt; es handelt sich um die Reisekiste eines früheren Schiffssöldners mit phantasievoller Bemalung, die Seedrachen und Meerjungfrauen darstellt. Um nach dem Diener zu läuten, bietet sich das gedrehte Haus einer Meeresschnecke als Griffstück an. Ein intarsierter Reliquienschrein wurde weltlichen Zwecken zugeführt: Eine schmucklose irdene Schale und ein schlanker Henkelkrug sind zur Morgentoilette bestimmt.

Das Programm seiner Bildwerke unterstreicht die Rolle des Salons als Ort der Begegnung und Weltoffenheit. Über dem Diwan breitet sich eine Weltkarte aus, welche die drei Kontinente zeigt: Aventurien in der Mitte, zur Rechten Riesland, zur Linken Güldenland (Uthuria war dem Kartographen nicht bekannt). Dieses Fresko ähnelt in den Küstenlinien der bekannten Kaiser-Reto-Weltkarte (**Die Seefahrt des Schwarzen Auges** S. 59).

An die Wand zum Großen Saal (84) gemalt hat Mirun Divinus sein vielgerühmtes Fresko *Rondra begegnet Rahja*. Straff den Streitwagen gezügelt, hält die Kriegsgöttin den *Donnersturm* in Zaum, ihre Rappen Astaran, Thorra, Ronnar und Zyathach schnauben und stampfen im Geschirr. Seitlich leicht zu ihrer Schwester geneigt, sitzt die Liebesgöttin ohne Sattel und Zaumzeug auf einer tänzelnden fuchsroten Stute. Ihr Hals und Rücken, das bloße Bein, die geringelt fal-

lenden Locken haben schon manchen zu Versen hingerissen. Als junge Tulamidin menschlich dargestellt, bar jeder schützenden Kleidung, bildet sie einen reizenden Kontrast zur Spröde und Rüstung ihres blaßhäutigen, blondhaarigen Gegenübers, in dessen Brustpanzer sich geheimnisvoll gebrochen ihr Lächeln spiegelt.

Während beide Göttinnen ins Gespräch vertieft sind, zurückhaltend Rondra, lächelnd Rahja, beginnt sich das beiderseitige Gefolge zu vermischen. Eine Schar hübscher Mädchen und Jünglinge, mit Blüten im Haar und Harfen in Händen, tändelt mit einer teils abgesessenen Kavalkade Amazonen, verwirrende Gefühle verwischen die Grenzen der Geschlechter, und die freudige, herzklopfende Unruhe greift auch auf die jungen, feurigen Pferde über. Der staunende Mythrael des Mirun, den er träumerisch in den Hintergrund fügte, gilt als schönster gemalter Alveranier.

Gegenüber schuf der Göttliche, von glühenden Fenstern flankiert, jenes köstliche Fresko, das die Begegnung des Elfenkönigs mit Murak-Horas darstellt (**Das Herzogtum Weiden** S. 17); die Anmut der Figuren, darunter Niam von Eskenderun, und die Schönheit der Blüten im Grase und Vögelein auf trauernden Weiden sind ihrerseits überwältigend.

Meisterinformationen:

Ein silbernes Obstmesser liegt hinter der Schüssel auf dem Kästchen verborgen. In der Truhe häufen sich kunterbunt Spielfiguren, Spielbretter, Boltankarten, Muscheln, Schnecken, ein silbernes Trillerpfeifchen und vielerlei andere Kleinigkeiten. Im Schrein liegen gefaltete Linnentücher, Kämme aus Horn und Elfenbein, ein Rasierzeug (Rasiermesser, Bartschere, Fuchshaarpinsel, Seife). Der sanfte Zug am Schneckenhaus läßt ein Glöckchen im Dienerzimmer (95) bimmeln. Die Wiege war ein Geschenk des verschollenen Barons Jaarn Firunwulf ter Severijn für Don Cedors Zwillinge Tizzo und Tilfur, später lag Jung-Phrenos darinnen, der so tragisch der Roten Keuche zum Opfer fiel (**Aventurischer Bote** 62 S. 11), und zuletzt Lutisanas Tochter Celissa.

86 Geborgenes Gemach

Allgemeine Informationen:

Dreieinhalb mal viereinhalb Schritt lassen sich im sogenannten *Sphingenzimmer* abschreiten. Den Zimmerleuten, die Dielen und Balken von Boden und Decke dicht verfugten und fest verzapften, dankt eine lange Reihe von Kammerdienern, daß nicht Maus noch Spinne hier Verstecke finden.

Ein großes Himmelbett mit schweren Samtvorhängen beherrscht das Schlafgemach der Madonna. Zu Häupten der mit Bausch und Linnen bereiteten Liegestatt, worauf sich nächtliche Stunden sehr angenehm verbringen lassen, wurde eine mächtige Säule in die nichttragende Wand zum Kabinett (87) hin eingefügt. Geflügelte Sphingen tragen das Sims des Kamins. Das Gold und Rot seines flackernden Feuers strahlt weit stärker als der blasse Schein der einzigen Schießscharte. Die Enden der Feuerzange sind wie sechsringige Händchen geschmiedet.

Das Fresko *Rahjas Garten* läßt einen Blick auf Alveran erhaschen. In einer paradiesischen Landschaft, von Weihern und Bronnen durchwoben, ergehen sich hell- und dunkelhäutige Menschen sorgenfrei und ewigjung. Sprudelnde Wasserspiele und kristallene Gebilde von bizarrer Schönheit versetzen in Erstaunen. Glückselige Menschen tummeln sich in den Teichen, tanzen in Reigen, reiten Rösser aus Rahjas Herde und vergnügen sich miteinander im Liebespiel. [Hieronymus Bosch, Der Garten der Luste]

Auf einem der samtbezogenen Stühle hockt ein bunter Papagei. Der Teppich stammt aus Thorwal: ungebleichte Wolle mit traditionellen Ornamenten verflochtener Bänder aus rotem Garn. Die obligate Glockenschnur endet in einer langen seidenen Quaste.

Meisterinformationen:

Wie so viele Herren der Burg vor ihm wurde Cedor Khelianada in diesem Zimmer geboren – doch war es ihm nicht bestimmt, auch



hier im Bett zu sterben. Das Gemach sah des Grafen Hochzeitsnächte mit Idra von Eskenderun und Lutisana ay Oikaldiki. Hier kamen Tizzo, Tilfur und Tilliana zur Welt (während Jung-Phrenos in Neetha, Chaliane in Despiona und Celissa in Belhanka den ersten Schrei taten). Hier fühlte sich das Pavonische Paar geborgen und brachte der Göttin seines Hauses Rahjaopfer dar.

Doch seit dem Abschied Don Cedors, der in den Krieg mit dem Dämonenmeister zog, hat niemand mit Donna Lutisana das Lager geteilt – außer ihrer Tochter Celissa. Zu Füßen des Himmelbettes nächtigt Livia (40 Jahre) aus Despiona, die Leibzofe Lutisanens.

Das bunte Treiben in *Rahjas Garten* lenkt nur zu gut von den Umrisslinien einer getarnten Tür ab (43). Der Kasten enthält Bett- und Zofenwäsche, eine Wärmeflasche, neue Wachskerzen, irdene Öllampen und eine bauchige Flasche für Lampenöl. Ein Zug am Strang löst einen klingelnden Klang im Dienerzimmer (95) aus. Der bunte Vogel ist ein Geschenk der trahelischen Gesandten Charya de Richemon (*Geheimnisse des Lieblichen Feldes* S. 21), der vorzugsweise nächtens aufgeschnapptes Liebesgeflüster wiedergibt – wenn auch in weniger zärtlichem als schnarrendem Ton.

87 Kabinett

Allgemeine Informationen:

Das Arbeitszimmer der Madonna ist eines der Nervenzentren liebevoller Politik. Die siebeneinhalb Schritt von einer Wand zur anderen ist Donna Lutisana ungezählte Male in konzentrierter Überlegung hin und her gewandelt. Vier farblos verglaste Fenster im Renascentia-Stil sorgen dafür, daß sich der Geheimsekretär beim Schreiben nicht die Augen verdirbt. Wie im Geborgenen Gemach (86) lenkt an Boden oder Decke kein Zierat von wichtigerem ab. Unter den leicht fadenscheinigen Teppich läßt sich nicht allzuviel kehren. Vom gräßlichen Stuhl hinter dem Schreibtisch hat man das ganze abgewinkelte Kabinett und beide Türen im Auge. An einem runden

Tischchen mit drei samtigen Sesseln geht es zur Sache, in Schränken, Regalen und Truhe sind delicate Dokumente zu vermuten.

Spezielle Informationen:

Am Schreibtisch brütet die Madonna über ihre Pläne. Federn von Pfau und Adler liegen bereit, eine echsenlederne Mappe nimmt Briefe auf. Als Brieföffner dient ein silbernes maraskanisches Vorlegemesser mit Perlmutteinlage im Griff. Oft müssen zwei Tintenfüßer aus gelbem Onyx neu gefüllt werden, denn die Korrespondenz ist weitläufig. Aber auch ein Stoß "Wutpergamente" mit dem Konterfei des kaiserlichen Intendanten Macrin vom Rauhen Berg (*Aventurischer Bote* 53 S. 1) bedarf dann und wann der Ergänzung ...

In den Laden findet man Tusche aller Farben des Tsabogens in gläsernen Fläschchen, eine große schwarze Tintenflasche, Tuschepinsel, Kohlestifte, Rötel, Silberstifte, Bimsstein, ein Federmesser, eine Schere, einen Zirkel, Siegellackstifte, Siegelwachs (rot, gelb, grün, blau, schwarz), Siegelstöcke und -ringe (darunter alte chababische und neethanische, die heute dem Erzherzog zustehen), Büchsen für Schriftrollen, eine Streusandbüchse, eine Vergrößerungslinse, Aktenmappen ("Shumir" [*Aventurischer Bote* 69 S. 6], "Ardare", "Eskenderun", "Neetha", "Brelak", "Thalionmel", "Rabenmund", "Dröl", "Zyklopäa" u.a.), mehrere vollgekritzelte Notizbüchlein, auf losen Zettelchen Notizen über diverse Persönlichkeiten, einen Wollpompon, eine Börse mit zwölf "Bedonblüten" (*Das Bornland* S. 8) und die (nicht nur) zeremonielle *Adlerbalestrina* der Familie. Hinter dem Schreibtisch steht eine seltsame Apparatur: ein hölzerner Kasten mit Einwurf oben, Auswurf seitlich sowie einer Handkurbel. Und nicht zu vergessen: Diskret bei der Hintertreppe (37) findet sich ein Leibstuhl. Auch hier läßt sich offenbar nach dem Diener klingeln.

Ein Fresko zwischen den östlichen Fenstern bildet eine Landkarte der alten Dröler Mark, des Herzogtums Kuslik und des

Seekönigreichs beider Hylailos ab, komplett mit daumengroßen Zyklopen und einem winzigen feuerspeienden Vulkan. Auf den runden Tisch ist eine Landkarte von Chababien gemalt, anhand derer zahlreiche heikle Unterredungen stattgefunden haben. Die Sessel sind mit schwarzem Samt bezogen, auf die Lehne des Stuhls zusätzlich das große Wappen der Grafschaft gestickt. Der abgetretene, zerknitterte Teppich entpuppt sich bei näherem Hinsehen als Fahne mit einem silbernen Drachen auf Rot.

In den Regalen prangen die vielbändige Kaiserliche Enzyklopädie (beim Stichwort "Hal" die Boltankarte der Wahrsagerin des Humus als Lesezeichen eingelegt), ein Schriftmusterbuch, ein Wörterbuch Neuaventurisch-Tulamida, leere Papier- und Pergamentbögen, eingerollte Landkarten, Stapel von Skizzen und Plänen, ein Fernrohr und an prominenter Stelle eine linksläufige mechanische Uhr, einmal täglich aufzuziehen, die auf dem Zifferblatt zwölf Stunden als Götter darstellt.

Meisterinformationen:

Die Apparatur ist ein sogenannter *Fetzbär*, in den man gewisse Dokumente einwirft und nach einer Kurbeldrehung als feine Schnipsel wieder entnimmt. Die Vorrichtung wurde im Tiefen Süden erfunden, wo nicht immer Kaminfeuer zur Hand sind (**Aventurischer Bote** 35 S. 10).

In der verschlossenen Truhe ruhen ein Schlüsselbuch für codierte Botschaften, Briefe, die andere kompromittieren, und die Dossiers "Galahan", "Chababische Patrioten", "Bund der Neun" (**Shafirs Schwur**), "Idiotes utiles". Das Leben in einer Welt von Fürsten, Händlern, Intriganten hat das Pavonische Paar Vorsicht genug gelehrt, um Unterlagen nur in Stichworten abzufassen, die meisten heiklen Briefe sogleich durch den Fetzbär zu drehen und die Schnipsel zu verbrennen und eigene Botschaften zu verschlüsseln oder nur mündlich ergebensten Vertrauten mitzugeben. Dennoch läßt sich aus den hier versammelten Papieren unter anderem herauslesen, daß Donna Lutisana mit Prinz Romin Galahan korrespondiert.

Wohl ist die Tür zur Hintertreppe mit Leder dick gepolstert, doch über einen Horchschacht können Unterredungen bis in die Camarena des Gläsernen Gemachs (89) ein Stockwerk höher dringen. Die Betätigung des Glockenseils löst einen Stock tiefer den Anschlag eines Beckens beim Geheimsekretär der "Madonna" aus (66).

88 Gläsernes Gemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Das intime Refugium der Donna Lutisana glänzt im Scheine Grangorer Glasluster im riesigen, kostbaren Spiegel aus Luring, der das Gemach zum Ankleidezimmer macht. Fünf mal zweieinhalb Schritt Parketten schildern die Metamorphose eine Herde Ziegen in Pferde und dieser in Esel, wenn auch ein Teppich jenen Teil verdeckt, den dadurch angestachelte Neugier zum Interessantesten erklärt. In zwei Renascentia-Fenster ist klares Glas eingesetzt.

Das von Donna Lutisana aus Grangor mitgebrachte Gemälde *Die kleinen Hofdamen* wirft einen Blick in ein Gemach auf Burg Windhag: Prinzessin Prishya posiert als kleines Mädchen für einen Maler mit Kaiser-Alrik-Bart und den grangorianischen Lilien auf der Brust. Umgeben ist sie von ihren kindlichen Gespielinnen, einer Zwergin und einem Hund. In einem Spiegel im Hintergrund erscheinen undeutlich und klein Herzog Khadan Garlischgrötz und seine Gemahlin, die wohl hinter dem Betrachter zu denken sind. [Velazquez, Las Meninas]

Nicht grundlos ist die Zahl der seidenbespannten Stühle mit Drei bemessen: Einer für die Donna, einer für die Zofe (denn so läßt sich das Geduldspiel einer Festfrisur viel besser vollbringen als mit Ungeduld im Stehen) und einer für den Gesellschafter oder Galan. Wo die Wände nicht durch faltenreich drapierten Stoff verhüllt sind, schimmern sie in Altrosa. Hinter den Draperien verbirgt sich eine weiterführende Türe (89).



Meisterinformationen:

In der Lagunenstadt erlernte Donna Lutisana in ihren Mädchenjahren die Zauberkunst der Illusionen. Der dezente Rosenglanz der Wände rührt von gemahlenden Schneckenschalen her – einer überaus seltenen und teuren Farbe (**Das Orkland** S. 72).

89 Camarena des Gläsernen Gemachs

Allgemeine Informationen:

Der Parkettboden ist in in Kreise eingeschriebene Quadrate unterteilt, die zedernhölzerne Balkendecke wie nebenan nicht weiter gestaltet, weiß gekalkte Wände wirken schlicht und erholend nach dem verfeinerten Stil des Gläsernen Gemachs. Ein verglastes Fenster in Renascentia-Manier leuchtet die vier mal zwei Schritt messende Camarena trefflich aus. Auf dem Fensterbord liegt ein Holzwürfel. Ein breiter Kleiderschrank, eine tiefe Truhe (darin Putz und Geschmeide bewahrt sind) und ein ungefärbter Teppich aus weicher Phraischafwolle bilden die sämtliche Einrichtung.

Spezielle Informationen:

Das Trauerschwarz für Jung-Phrenos, ihren an der Roten Keuche verstorbenen Sohn, hat Lutisana ay Oikaldiki mit der Geburt ihrer zweiten Tochter Celissa ab- und mit dem Tod ihres Mannes wieder angelegt. Ihre Kleidung entspricht dem verfeinerten Neuen Stil – sie würde natürlich nicht Horasstil sagen. Unter anderem gehören dazu:

das Konventionsgewand einer Maga

das Illusionistengewand einer Maga

ein einfaches, strenges, schwarzes Wollkleid

ein frisch und rondrianisch wirkendes, himmelblaues Kleid der Vinsalter Modeschöpferin Myjan Ellera Carson, mit unzähligen kleinen, rot gestickten Löwinen übersät.

ein von Lutisana selbst entworfenes, einfaches Kleid, dessen Wirkung im Stoff liegt: grau, aber nicht stumpf wie aus billiger Wolle, sondern vom feinen Glanz einer stählernen Klinge, ein Ton, wie ihn nur die besten Färber Aventuriens beherrschen und der für so manchen Dukaten gehandelt wird (**Mond über Phexcaer** S. 49).

eine schwarze Tucherüstung mit Silberstickerei

ein repräsentatives Kleid der Havener Modeschöpferinnen Bonnie Barley und Rianna Andura (**Aventurischer Bote** 21 S. 8), man beachte den weiten, fließenden Schnitt oder den aus Lotos gewonnenen Farbton Dunkelviolett

mit Goldfäden durchwirkte Seidenblusen und Halstücher nach Entwurf derselben Damen

ein prachtvolles, tief ausgeschnittenes Kleid in Schwarz und Zitronengelb: dominant ein mächtiger gefalteter Stehkragen wie Sonne oder Pfauenrad, gebauschte Ärmel, mit vielen kleinen Amethysten besetzt

ein großer Strohhut

eine seltsame, mattgraue Kappe, die sich wie ein Paar Widderhörner nach hinten einrollt

ein sogenanntes Kusliker Rad: ein rundes, kremenloses Hütchen aus goldbesticktem steifem Samt (**Das Reich des Horas** S. 64)

eine Kollektion Fächer (Lutisana ist eine große Freundin der graziösen Fächersprache), darunter
ein schwarzer Seidenfächer, mit Silberfäden durchwirkt
ein Fächer aus weißem Papier, bemalt mit roten Pferden und Löwinneköpfen
ein Fächer aus mattweißem, leicht vergilbtem Elfenbein

ein Fliegenwedel
eine Rose aus Seide

in einer Kassette mit Schiebedeckel:
eine antike Haarnadel aus Elfenbein, teils vergoldet und fein beschnitzt
ein perlengezierter Kopfputz: vergoldetes Flügelpaar, taubengroß, mittig ein rautenförmig geschliffener Amethyst
ein Armband aus Perlen
ein asymmetrisches Ohrgehänge aus Mondsilber und Perlen, zwei Teile, von verwirrend verflochtenen Kettchen verbunden
eine kurze goldene Halskette in Form aneinandergereihter Grillen
ein Collier aus Perlen und schwarzvioletten Amethysten, daran ein großer Zitrin von derselben Farbe wie Lutisanas Augen, sternförmig von Tränenperlen umkränzt
eine breite goldene Collane mit wechselbaren emailierten Wappenplättchen
eine lange goldene Amtskette mit S-Gliedern
ein Adlerkameo, aus vielschichtigem Onyx geschnitten
ein kleiner Kameo, zweischichtig aus Onyx geschnitten, zeigt weiß auf schwarz das erhabene Profil Prinz Timor Firdayons
ein silbernes Amulett, das eine Krone, gehalten von Rondra, Boron, Hesinde und Praios, zeigt
ein Rollsiegel aus Jade an Bronzekettchen
ein Topas auf silberner Anstecknadel (für Hut oder Kragen)
ein Rubin auf schwarzer endurischer Anstecknadel (für Hut oder Kragen)
ein schwarzer Diamant auf goldener Anstecknadel (für Hut oder Kragen)
ein Paar goldener Gewandspangen
eine bronzene Fibel (Kreuz in Kreis)
ein goldener Fingerring in Form einer mehrfach im Kreis gewundenen Schlange, eine ganz zarte Arbeit
ein goldener Fingerring mit schwarzem Nachtopal
ein silberner Ring, mit einem runden Milchopal besetzt
ein silberner Ring mit einem ausgehöhlten, aufklappbaren Granat
ein filigraner silberner Ring: zeigt einen winzigen Raben, der eigentliche Ring sind die rückwärts umgeschlagenen Flügel

Grangorer Halb- und Augenmasken
ein Nachtgewand ganz aus hauchfeiner, fast durchsichtiger, purpurroter, mit Rosenblüten bestickter Dröler Königsspitze (**Das Reich des Horas** S. 119)
ein juwelenbesetzter Zierkamm, Holzkämme, eine Nagelschere, eine Kleiderbürste
zur Kosmetik: Mischpalette, Parfumfläschchen, Lidschattenstäbchen, Puderdöschen
Kanäle von Grangor Nr. 5 (**Schatten über Travias Haus** S. 20).

Meisterinformationen:

Von hier aus kann man über einen Horchschacht das Kabinett (87) belauschen. Tuchrüstung, Rabenring und Kronenamulett bilden die Uniform einer Capitania der Ehrengarde von Yleha (eines Dorfes in Trahelien), ein Geschenk des dortigen Potentaten Enrisco da Vancha. Der Würfel aus Glockenbaumholz, sechs Finger Kantenlänge, ist eine Erfindung des Magiers Theremin Deccagon: Auf das Stichwort "Edorian Pallinaro" hin läßt er eine virtuose

Spinettimprovisation ertönen (**Materialia Animat, Vogelzweischern, Memorabilia, Objectum stumm**).

90 Geheimes Gemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Etwas brüchige purpurne Seidentapeten setzen den ersten Akzent, sobald zu mitternächtlicher Stunde der Kandelaber entflammt ist. Auf vier mal zweieinhalb Schritt entfaltet sich ungeahntes Treiben im Geheimen Gemach. Sein einziger Zugang sind die Leitern des verborgenen Schachtes (43). In das graue (aus nächster Nähe schwarzweiße) Bodenmosaik ist mit gülden Steinchen ein Siebenstern (Heptagramm) integriert, in ein rechteckiges Renascentia-Fenster rotes Rubinglas gesetzt. In einem Schaukelstuhl kann man die Seele baumeln lassen und auf einem runden Tischchen den vorsichtig die Leiter hinauf balancierten Pokal absetzen.

Meisterinformationen:

Dir, dessen Auge göttergleich durch Eskenderun streift und bis in geheimste Tiefen schweift, erscheint es vielleicht zu wenig verborgen, aber – da *primo* der Uhrturm überhaupt nur einem kleinen Kreis zugänglich ist, *secundo* ein präventiver Verdacht nicht begründet ist, *tertio* die Anordnung der Räume ein leichtes Vermessen verhindert, *quarto* niemand von außen die Fenster des Turmes zählt, es *quinto* Gesinde und Gäste gar nichts angeht, ist *summa summarum* dieses Gemach ein höchst geheimes – und nichts darüber hinaus ...

91 Dröler Gemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Oft tönen melodische Takte aus dem *Rosenzimmer* oder Dröler Gemach, vermischt mit Kinderlachen und wohlmeinenden Mahnungen. Viel bespielter Blickfang ist ein Spinett, vier seidenbespannte Stühle laden ein, der abendlichen Kammermusik zu lauschen. Unter des Biforiums Bogen blitzen blaue Butzen, dazu hilft eine Schießscharte beim Einlaß von Licht und Luft. Über dem Kamin prangt das pavonische Motto "AUT CEDOR AUT NIHIL". Geometrisch geordnet sind aus der Balkendecke rot bemalte Rosen geschnitzt. Auf Arbeitstischen hinter aranischen Wänden liegen eifrig gelesene Bücher aufgeschlagen, dazwischen feines Schreibzeug, Wachstäfelchen mit Rechenexempeln, Papyri mit ungelungen Übersetzungen in und aus Bosparano und Tulamidya ... In diesem etwa fünfeinhalb mal vier Schritt großen Reich sollen kleine Prinzessin lernen, die Geschicke tausender Menschen mit Eleganz und Güte zu lenken. Zu Rechten des Biforiums räkeln sich *Rondra und Ascandear*. Die kriegerische Göttin sitzt als Menschenfrau in mittleren Jahren auf einer Amphore, einen Löwen zu Füßen, neben sich den Heiligen der Hingabe, der mit Trauben im Haar und einer Weinschale in der Hand verliebt auf die Göttin schaut. Zwei kindliche Erogen spielen zwischen dem Paar. Künstlerisch bemerkenswert ist unter anderem die Vereinigung der Akte von Mann, Frau und Kind in einem Bild. Beinerne Perlenschnüre bilden einen Vorhang im Durchgang zur Camarena (92). Nahebei ist das Bildnis eines Mannes mit wallendem dunklen Haar, Kinn- und Schnurrbart und Augenklappe angebracht, ein recht realistisches Porträt des Traheliers Enrisco da Vancha. Dem Aberglauben des Gesindes ist das hier in die Bodenbretter gebrannte Pentagramm nicht ganz geheuer. Doch schnell gleitet der Blick zu entzückendem Spielzeug in zwei Regalen: ein buntes Stoffkätzchen, eine holzköpfige Stoffpuppe (beides Geschenke der Baroinin von Ankram), eine in Seide gekleidete Gliederpuppe (für die immer neue Kleider entstehen), ein geschnitztes, bunt bemaltes Schiffchen, zahlreiche Zinnsoldaten, ein Paar Holzschwerter, ein zedernhölzernes Schaukelpferdchen mit goldledernem Sattel (Geschenk Baron Jaarn Firunwulfs). Auf einer Truhe blinkt silbern ein figuraler Kerzenleuchter: ein Liebespaar in inniger Umarmung. Auch davon werden die Prinzessin in wenigen Jahren lernen ...

Meisterinformationen:

Traditionell war hier das Studierzimmer der Hofzauberer. In diesem Amt benützten Cyberian von Wolfenstein, Faron Chirugos und Sauris tyr Drakim den Raum, bis er in das Musik- und Mädchenzimmer Chalianes (geboren 24 Hal, älteste Tochter des Pavonischen Paares) und Tillianas (geboren 20 Hal, drittes und jüngstes Kindes aus Don Cedors erster Ehe) umgewidmet wurde. Manches Spielzeug hinterließen den Halbschwestern die Zwillinge Tizzo und Tilfur, als sie ihre Pagenschaft bei der Baronin von Ankrum antraten.

92 Camarena des Dröler Gemachs

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Viele Burgleute werden niemals im Leben die vier mal dreieinhalb Schritt ihr eigen nennen, die bloß dem Schlaf der glücklich Gebornen zugedacht sind. Durch eine Schießscharte schimmern ein Hauch vom Frühlingsgrün und Herbstrot der Weingärten am Flußufer. Der rohe Eindruck von Bretterboden und Balkendecke wird vielfältig gemildert. Ein mit vielerlei Blumen und Singvögeln bestickter Vorhang kaschiert die kahle Südostwand.

Die Mädchen schlafen mitsammen in einem großen Doppelbett. Auf dem leicht verdrückten Lager vergessen liegt ein Handspiegel, der Griff mit Perlmutter eingelegt, auf der Rückseite das emaillierte Emblem des Pfauen. Auf einem zierlichen Nachtkästchen prangt eine Vase aus der III. Dynastie des Diamantenen Sultanats (**Schatten im Zwielficht**). Daneben zieht ein kurioser Kerzenleuchter sogleich den Blick auf sich: Wenig Zurichtung war nötig, dem als Tropfstein gewachsenen Wunder der Natur seine Aufgabe zu verleihen. Ein seidenbespannter Stuhl gleicht seinen Geschwistern im Nebenzimmer. Von einem Gemälde blickt eine arangefarben gewandete junge Schönheit in sinnlicher Pose herab.

Im Schrank lassen sich ebenso einfache Tuniken entdecken wie reiche Gewänder, die aus sorglosen Kindern ernste kleine Adlige machen. Genauso nach der Mode geschnitten, in leuchtenden Farben aus edlen Stoffen, sind diese Kostüme vielleicht mit weniger Zierat besetzt als die Vorbilder der Erwachsenen, doch sonst in jeder Hinsicht deren verkleinerte Kopie. Selbst Federhüte, Fächer und eine Phiole mit Rosenwasser finden sich in einer leichten Truhe aus Brabaker Rohr.

Meisterinformationen:

Die Muttergöttin Travia gedachte Cyberian von Wolfenstein zu malen, doch da ihm seine Geliebte Alia ze Westherfolden Modell saß, wirkt das Resultat wie eine Rahja in orangen Gewändern.

93 Grünes Gemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Monokolare Seidentapeten verhelfen dem Grünen Gemach oder *Seidenzimmer* zu seinem Namen. Boden und Decke sind wie üblich einfach und solide aus Zedernholz gefertigt. In einer dämmrigen Ecke ringeln sich die Blätter eines roten Purpurns in der Wärme eines Kamins aus dem grauen Marmor der Steinbrüche von Dujar (**Der tiefe Süden** S. 32).

Auf einer kleinen Truhe steht eine Rabenstatuette mit ausgebreiteten Schwingen, lebensgroß aus Obsidian gefertigt und merkwürdig realistisch gearbeitet. Dem zum Trotze wohnt hier kein Diener des Totengottes, sondern des Lebens, wie man an ärztlichen Instrumenten und Arzneiflaschen in zwei Regalen sehen kann.

Das einzige Bett ist ganz nahe zu einer östlichen Schießscharte und damit zur frischen Luft gerückt, manchmal kitzelt die Morgensonne des Schläfers Zehen, und ein Schreibtisch wurde so aufgestellt, daß des Mittags ein Sonnenstrahl durch eine zweite, südliche Schießscharte auf seine Arbeitsfläche fallen kann. Zwei Stühle für Arzt und Patienten stehen bereit.

In einen runden Teppich wurde aus der Wolle weißer Lämmer und schwarzer Schafe ein Labyrinth gewebt, während in einem Vogel-

bauer auf dem Kleiderschrank ein Gimpel lebt. In Öl auf Holz schmunzelt verschmitzt der Kopf eines Armbrustschützen an der Wand. [Hieronymus Bosch, Kopf eines Armbrustschützen]

Meisterinformationen:

Eine Priesterin Peraines hinterließ den Purpurn, eine Geweihte der Hesinde den Teppich, der Sänger Raffaello di Tasso die Erinnerung an schwermütige Lieder; nun bewohnt Medicinalmagus Faron Chirugos das Grüne Gemach. Das Bett ist bequem, bleibt aber nicht selten unbenutzt, wenn der pavonische Leibmedicus die Nächte mit Leichen im Chirurgischen Gemach (122) verbringt. Der Rabe, eines der vielen Geschenke Enricos da Vanchas an Donna Lutisana, war einmal ein lebendiges Tier.

94 Gardistengang

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Verwinkelt und dunkel, eine Schießscharte schmal, so schließt sich der Gang an den Großen Saal (84). Auf leisen Sohlen über hölzerne Bohlen schlüpfen Sandalen ins Dienerzimmer (95), in Richtung Söldnerturm dürfen mit knallenden Hacken Trabanten sich packen, in samtigen Schuhen dürfen Edle spazieren, um sich im Bade (100) zu verlustieren.

Hier hängen sechs Bilder, die Allegorien der sechs Elemente zum Inhalt haben: Feuer und Wasser, Schnee und Erz, Luft und Erde werden durch phantastische Porträts versinnbildlicht, wobei zum Beispiel Flammenzungen als Haare oder glühende Kohlen als Augen figurieren, im *Schnee* ein Eiszapfen als Nase sitzt, usf. Das eigentlich Besondere aber ist, daß hier nicht gemalt wurde: Vielmehr setzen sich die Darstellungen aus hauchdünnen Plättchen bunter Mineralien zusammen.

95 Dienerzimmer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Söldner und Gesinde drängen sich auf fünf mal zweieinhalb Schritt: Hier harren Bediente des Rufes der Herrschaft, und ein halbes Dutzend Trabanten liegt in Bereitschaft, ein eiserner Waffenständer faßt ihre Hellebarden.

An die innere Wand ist eine Holztafel geschraubt, davon stehen ein Stundenglas und sechs Stäbchen ab, zwischen denen drei unterschiedlich klingende Glöckchen baumeln. Drei Schnüre sind an ihnen befestigt und verschwinden in kleinen Löchern in der Tafel, auf der drei Wörter gepinselt stehen: "Librarium", "Salon", "Sphingion".

Den Bretterboden zierte ein quadratischer Rashduler Teppich mit Seidenfransen, dem geübte Hände geknechteter Sklaven außergewöhnlich feine Muster eingewoben haben. Die Diener behaupten von dem guten Stück stolz, dies sei ein *Fliegender Teppich* gewesen. In Kontrast zum tulamidischen Teppich sind Tisch, Schemel und Bank roh gezimmert. Trotz des Verbots lassen Soldaten echt thoralwalsche Trinkhörner und Korbflaschen kreisen.

Zur kalten Jahreszeit macht sich das Vorhandensein eines Kamins erfreulich bemerkbar; jeder holt bereitwillig Brennholz, damit die Finger beim Rollen beinerer Würfel nicht klamm werden. Dann sind beide Schießscharten mit Lederflecken verhängt, und unter den Deckenbalken sammeln sich Schwaden von Tobakqualm. Über dem Kamin hängt ein Kupferstich mit dem "Zwerg des Mondes" (*Aventurischer Bote* 42 S. 14).

96 "Exil"

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die sogenannte Fächerstiege, eine hölzerne Treppe ohne Geländer, schwingt sich im Halbkreis empor; nur von dort oben fällt ein wenig Licht in den fensterlosen, nutzlosen Raum, dessen kalkblasse Wände dreieinhalb mal vier Schritt Bretterboden und Balkendecke auseinanderhalten. Eine aus der Kapelle (82) in den zweitdunkelsten Winkel hier verbannte Bronzefigur des Reichsgottes Horas zeigt einen nackten jungen Mann mit dem Kopf eines Adlers, der mit der

Rechten einen Lorbeerkranz vor sein Geschlecht hält (wodurch selbiges natürlich weniger verdeckt als eingerahmt wird), eine Arbeit des Universalkünstlers Golodion ya Gallasini.

97 Botenkammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die Kammern in Quinta und Sexta des Söldnerturms gleichen sich hinsichtlich des zedernhölzernen Bodens, der beilbehauenen Balkendecke und der nüchtern kalkweiß getünchten Wände.

Maße (drei mal zweieinhalb Schritt) und Möblierung (Stockbett, zwei Spinde, Tischchen und Stuhl) sind nur als amazonisch karg zu apostrophieren. Wer bei nur einer Schießscharte den billigen Kupferstich an der Tür im Detail betrachten will, muß junge Augen haben: *Die Prinzessinnen ziehen ins Feld*, ein patriotisches Motiv des Gareth Hofmalers Eugenius von Kroix (*Aventurischer Bote* 38 S. 3).

Meisterinformationen:

Der Söldnerturm beherbergt die Erste Schar der Trabantengarde. Quenja (34 Jahre) aus Dröl und Yvonya (23 Jahre) aus Brabak werden als Trabantinnen in der Lohnliste geführt und oft zu Botendiensten ausgeschickt. Auf einem Ritt nach Arivor hat sich das Paar lieben gelernt, seitdem bewohnen sie eine gemeinsame Kammer. Die Waise Yvonya hat auf dem Grund ihres Spindes vergoldete Sporen versteckt, denn sie träumt davon, eines Tages die Schwertleite zu erhalten.

98 Amazonenkammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Diese geräumige Unterkunft mißt vier Schritt im Quadrat und wird durch Schießscharten in zwei Richtungen als Eckzimmer kenntlich. Schemel, Spinde und Schlafgelegenheiten folgen der Dreizahl. Über ein Einzelbett liegt das Fell eines Berglöwen gebreitet. Laken oder Kissen auf dem Stockbett sind soldatisch ausgerichtet, selbst persönliche Habseligkeiten in der Kommode wie Handtuch, Eßlöffel, Fußlappen scheinen Wehrheimer Strammstehen gelernt zu haben.

Meisterinformationen:

Die drei Kämpferinnen Calyde (22 Jahre) aus Quasmerando, Sasiphäa (22 Jahre) aus Zyklöpäa und Ayrícia (20 Jahre) aus Skirza bilden ein enges Dreigespann. Doch ihren Namen erhielt die Kammer zuvor von einem Kleeblatt verstoßener Amazonen aus Keshal Rondra.

99 Kriegerkammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Jedem der zwei Söldner stehen ein halbes Stockbett, ein Wäschekasten und ein Hocker zu. Lehnstuhl und Tischchen vor einer Schießscharte verbreiten darüber hinaus eine fast wohnliche Atmosphäre in der vier mal drei Schritt großen Kammer. Unter einer strohgefüllten Matratze liegt ein unvollendeter Brief, mit dem ein Soldat seiner Mutter von einem bevorstehenden "Zug der Edlen" nach Gareth berichten wollte (*Aventurischer Bote* 67 S. 3).

Meisterinformationen:

Von den Trabanten Simian (33 Jahre) aus Drenidet und Ulim (30 Jahre) aus Brelak genügt es zu wissen, daß der liegeengebliebene Brief ihre Position zwischen Fleiß und Faulheit anzeigt.

100 Bad

Allgemeine Informationen:

Zur geselligen Unterhaltung bei gemeinschaftlichem Bad bleibt dieser L-förmige Raum bessergestellten Bewohnern der Burg wie Zwerg (!) Nase, der Madonna und ihren Gästen reserviert. Ein mit grünen Traubengirlanden aus Reliefkacheln besetzter Badeofen spendet angenehme

Wärme. Um möglichst wenig davon hinauszulassen, werden die zwei Schießscharten verhängt. Dann scheint das Badewasser ein bläulich-grünes Flammenmeer: Der ganze Boden des Beckens besteht aus unerschöpflich leuchtendem Gwen Petryl. Hier mag man auch den letzten Schrei an Badekultur bewundern: eine Kreuzung aus Schaukelstuhl und Badewanne, von spitzen Zungen mit einem offenen Sarg verglichen, in der den wippend und sich wiegend Liegenden leichter Wellenschlag einlullt.



Spezielle Informationen:

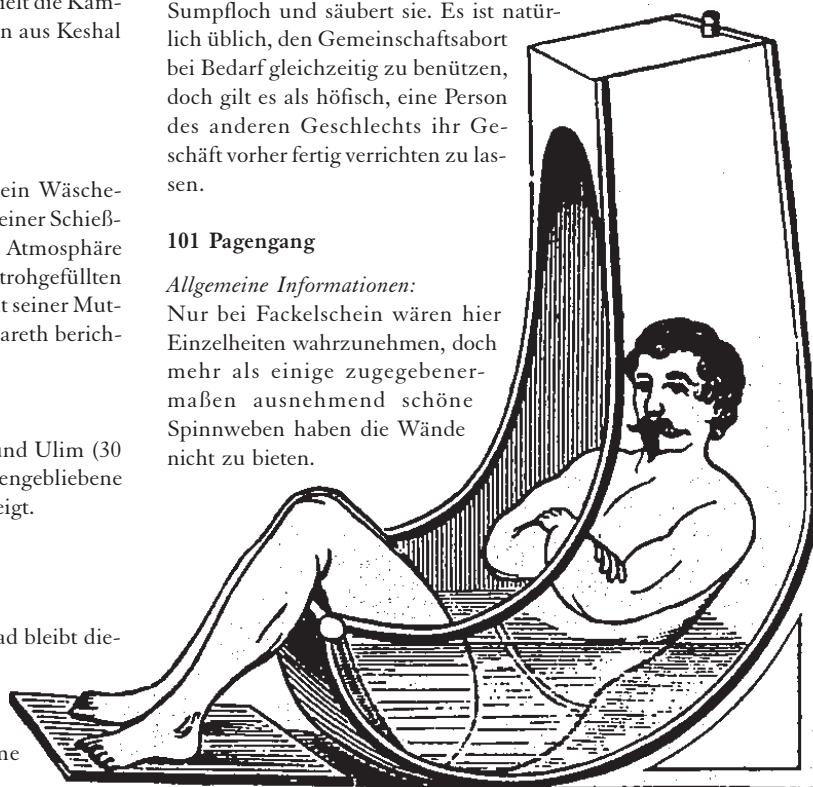
Kacheln sind kostbar, weshalb es nicht wundert, daß die Wände nur mit gemalten Imitationen bedeckt sind. Während Anstrengungen und Schweiß mehrerer Tage bildlich und buchstäblich abgewaschen werden, lassen sich Diskussionen führen oder Spiele treiben. Wer die Augen mit wohligen Seufzen zur Decke hebt, entdeckt in den dortigen Schnitzereien eine schriftlose Ausgabe des Rahjasutrams. Auf drei übereinander angeordneten Wandborden findet man Schwämme, Schaber, eine Seifenschale aus Jade (die Seife aus Knochenasche und Rindertalg), Badesalze und Handtücher, mit denen Diener die dem eineinhalb mal zweieinhalb Schritt messenden Becken Entstiegengen abtrocknen.

Aranische Wände (Paravents) verdecken die Aborte. Mitnichten ein Klosett mit Fließspülung wie einst in Bosparans Thermen, sondern eine lange, vorn geschlossene Bank mit aufklappbarer Sitzfläche, worin drei runde Löcher in zunehmender Größe eingelassen sind; ein Diener entleert zweimal täglich die darin stehenden Kübel in ein Sumpfloch und säubert sie. Es ist natürlich üblich, den Gemeinschaftsabort bei Bedarf gleichzeitig zu benützen, doch gilt es als höfisch, eine Person des anderen Geschlechts ihr Geschäft vorher fertig verrichten zu lassen.

101 Pagengang

Allgemeine Informationen:

Nur bei Fackelschein wären hier Einzelheiten wahrzunehmen, doch mehr als einige zugegebenermaßen ausnehmend schöne Spinnweben haben die Wände nicht zu bieten.



102 Barbierkammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Auf engem Raum wohnen hier zwei Hofleute, denen nach ihrer guten Kleidung zu schließen eigentlich besseres zustünde. Die Habseligkeiten der beiden müssen einstweilen in einem wurmstichigen Kasten Platz finden, und viel mehr als diesen sowie ein Stockbett und einen Hocker könnte man in die enge, von einer Schießscharte leidlich erhellte Kammer gar nicht hineinstellen. Ihre Bewohner sind von früh bis spät auf den Beinen, denn mit der Arbeit ist es wie mit Unkraut: es wächst immer rasch nach ...

Meisterinformationen:

Es logieren hier der aus Tobrien wiedergekehrte Hofbarbier Xandros von den Zyklopeninseln (ehemals Leibdiener und Leibschrift des Grafen).

103 Pagenzimmer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Boden, Decke und Wände sind in Zedernholz und Kalkstein so schlicht gestaltet wie alle auf der Quinta des Gesindeturms. Zwei Betten wurden so aneinandergestellt, daß Page und Pagen wahlweise Kopf an Kopf oder Füße an Füße liegen können. Ohne gedrängt zu wirken, verteilen sich auf das Eckzimmer (zwei Schießscharten, viereinhalb mal vier Schritt) außerdem ein runder Tisch mit drehbarer Platte, drei elegante schwarzweiße Falstühle, zwei schwarzweiß gestreifte Kästen, ein kupfernes Kohlebecken, ein Korbessel und ein Teppich in Kyrorer Himmelblau und Ankramer Sonnengelb. In einer Truhe liegen unter anderem Immanschlager, Hundehalsbänder und eine achteckige Modellburg aus Elfenbein. Einer der Kästen verdeckt eine Tür ins Nachbarzimmer (104). Tuniken und Wämser sind bestickt mit den Wappen von Ankram (blauer achteckiger Kristall auf Gold, zwei silberne Rosen auf blauem Schrägrechtsbalken, gekreuzte schwarze Stäbe auf Rot) und Onjaro (schwarzer Baum auf Grün, schmaler roter Balken, rote Doppelaxt auf Gold).

Meisterinformationen:

Seit kurzem werden die Zwillinge Tayim-Ildra und Jodok-Jalil (geboren 20 Hal) am pavonischen Hof im Pagendienst unterwiesen, Ausdruck der alten Allianz Don Cedors mit ihrer Mutter Baronin Delhena-Naila von Ankram. Die Olporter Hunde in der Remise (4.4.2) wurden ihnen von Baronin Duridanya von Greifenberg geschenkt. Im Gegenzug dienen die pavonischen Zwillinge Tizzo und Tilfur als Pagen in Ankram. Ein Heiratskontrakt bestimmt Tayim und Tilfur zu künftigen Gatten. Davor war dies die "Kleine Kemenate" Tillianas und Calianes, die inzwischen ins Dröler Gemach (91) übersiedelt sind. Als Lehrer und Erzieher für Tayim und Jodok, Tilliana und Caliane wirken der Herold Alrizio, die Hebamme Yolde (76) und der Priester des Flußgottes Efferd.

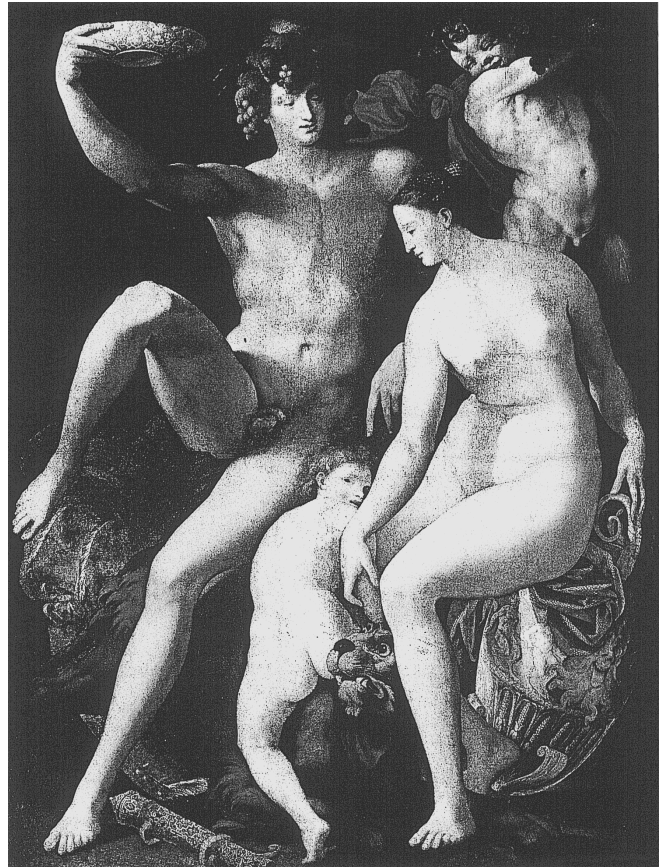
104 Knappenzimmer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Das Zimmer (viereinhalb mal dreieinhalb Schritt) bietet den Kindern edler Familien keine Luxuria, getreu der Maxime: "Lerne zu gehorchen, und du wirst lernen zu befehlen". Stock- und Einzelbett nachts, vier Schemel tags bieten ein hartes Liege- und Sitzgefühl. In allen drei Schränken lehnen scharfe Schwerter, aus den jeweiligen privaten Besitztümern seien ein Kusliker Kapot (**Unter dem Adlerbanner** S. 10) in den Farben von Hussbek, eine pailische Toga und ein Tappert mit dem großen gräflichen Wappen (siehe 124) herausgegriffen. Letzterer Schrank birgt einige Wappenrollen, die Arbeit mit feinen Pinseln und Farben an einem weiteren Armorial ist sichtlich im Gange. In der einzigen Schießscharte liegt ein Buch in einen pergamentenen Schutzumschlag mit der Aufschrift "Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung" eingeschlagen ...

Meisterinformationen:

... die Seiten darin thematisieren unter dem Titel *Die Geheimen Orgien des Kemi-Reiches* anschaulich Ausschweifungen der trahelischen Oberschichte. Das bessere Bett gehört dem Herold Alrizio ze Westherfolden, vormals Ensigno der Zweiten Schar der Trabantengarde, nun Zeremonienmeister und Erzieher der Pagen. Die Knappen Tarsim von Hussbek (19 Jahre) und Dyridon Cosséira (20 Jahre) dienen dem Trodinar fast sieben Jahre. Dyridon starb an der Trollpfote für seinen Geliebten. Seine Sachen und sein Lager sind unberührt. Tarsim empfing auf dem Schlachtfeld den Ritterschlag und soll als Ensigno der Trabantengarde die Dritte Schar wieder aufbauen. Doch er brennt darauf, sich an den Feinden seines Vaters zu rächen: Des enteigneten Barons von Hussbek (**Aventurischer Bote** 63 S. 8) und neuen Königs von Andergast.



Rondra und Ascandear

7.2.5 Sexta

105 Altan

Allgemeine Informationen:

Eine rhythmische Reihe wie Schwalbenschwänze aufspringender Zinnen (fast alle Zinnen der Burg haben diese Form) hält selbst Schlafwandler davon ab, über die geräumigen fünfzehn mal fünf Schritt quadratischer Kalkplatten hinaus auch einen freien Fall zum Chabab zu unternehmen. Bei geeignetem Wetter schätzen lustwandelnde, gar tafelnde Gesellschaften den Ausblick flußaufwärts überaus. Die Terrasse ist windgeschützt, das ist manchmal angenehm, bei Schwüle freilich nachteilig. Frühmorgens vom Taubenturm beschattet, wird es hier vormittags sonnig, nachmittags schattig – und was das für die Burgleute bedeutet, hängt von der Jahreszeit ab.

Spezielle Informationen:

Eine mit Blech umkleidete offene Feuerstelle dient dem Sieden von Öl, Kochen von Pech, Glühen von Pikenspitzen und Entzünden von

Brandpfeilen – ein Hagel dieser Nettigkeiten würde im Casus Belli zwischen den Zinnen nach außen und unten regnen. Fässer mit Öl und Haufen von kindskopf-großen Steinen liegen und stehen in den Ecken der Plattform bereit. Eine schmale, steile Holzstiege erlaubt das Erklimmen des Dachgartens (129). Zwei Statuen aus graurot gesprenkeltem Rosengranit flankieren mit grüßend (oder abwehrend?) erhobenen Händen die Tür zum Chirurgischen Gemach (122).

106 Tanzboden

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Der überdachte, doch dreiseitig offene Raum bietet großzügig Platz (achteinhalf mal sieben Schritt), auf dem mit Terrakotta-Platten ausgelegten Boden das Tanzbein zu schwingen. Vom Podest tönen dann die Melodien der Spielleute, eine Wandmalerei hat dort das heitere Thema der *Joborner Verbrüderung* zum Inhalt. Auf drei Seiten offen für den Wind und trotzdem vor Regen geschützt: kein Wunder, daß sich hier Wäscheleinen spannen, seit auch der Dachboden (123) als Unterkunft dient. Besonders am Windtag trocknet wassertags gewaschene Kleidung. Wäscheklammern häufen sich in einem Weidenkorb.

107 Söller

Allgemeine Informationen:

Da sich die fünfzehn mal fünf Schritt große Terrasse nach Nordwesten öffnet, ist es hier schattig, außer wenn die Sonne im Sommer hoch aufsteigt. Zwei mächtige Schornsteine entlassen den Rauch von Herden und Kaminen in den Himmel. Eine schmale, steile Holzstiege geht zum Dachboden (123) über dem Mittelbau. In lauen Sommernächten legt sich, Binsenmatten über Kalkplatten gelegt, das Gesinde unter dem Sternenzelt zum Schlaf.

108 Pechnase

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Von den Türmen der Tauben und Söldner sowie dem Mittelbau umarmt, ist die dem Tanzboden (106) benachbarte Pechnase an Tanzabenden der stillschweigende respektierte Rückzugsbereich junger Paare, die einander törichtes Geflüster ins Ohr raunen und heiße Küsse auf die Lippen drücken wollen. Zwischen schwalbenschwänzigen Zinnen geht der Blick auf die Brücke zum Vorwerk. Der vorkragende Bereich weist drei mit lose eingelegten Eisengittern gesicherte Bodenluken auf, durch dieselben würde sich im Fall der Fälle heißes Pech in Richtung Zugbrücke ergießen.

109 Spielmannsgalerie

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Die zedernhölzerne Spielmannsgalerie oder *Sängersitz*, von zwei mächtigen kannelierten Säulen aus rotem Marmor getragen, erlaubt einen umfassenden Blick auf das Geschehen im Großen Saal (84), sie bietet Platz für die Musici, die zu festlichen Gelagen aufspielen. In der Mitte steht der um zwei Stufen erhöhte Thron des Barden, der Ehrensitz jener, deren Gesang die Heroen Aventuriens in Ewigkeit leben läßt. Acht Nischen der Rückwand bergen fröhliche Fresken, als da wären: *Die Tänzerin*, *Der Trompeter*, *Die Geigerin*, *Der Harfner*, *Die Flötenspielerin*, *Der Trommler*, *Die Sängerin*, *Der Lurenbläser*.

110 Dreiweg

Allgemeine Informationen:

Ein offenes Fenster sorgt dafür, daß es in diesem Durchgang, von dem drei Türen abgehen, wohl zu Gedränge, kaum aber zu Zusammenstößen kommt.

111 Novadisches Gemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Ein niedriges Kohlebecken hilft nicht darüber hinweg, daß sich das durch zwei, eigentlich vier Schießscharten etwas zugige Novadische

Gemach oder *Gobelinzimmer* (dreieinhalb mal vier Schritt) vor allem für die Sommerzeit eignet. Wird hier zu intimen Dinners in gediegenem Rahmen gebeten, spiegelt sich Kerzenlicht auf der polierten Platte eines quadratischen Tisches. Ein großes elementares Hexagramm aus kunstvollen Intarsien zeigt aber, daß man sich in diesem Gemach auch hie und da zu einer Partie *Elementarbolan* versammelt. Auf vier Stühlen, Flechtwerk in Holzrahmen, erhöhen befranzte Kissen die Ausdauer des Sitzfleisches. Eine Anrichte ahmt tulamidische Formensprache nach, von der weiß gekalkten Wand hebt sich eine Tapiserie ab: *Die Pavonische Hochzeit* – das gräfliche Paar im Kreis seiner Gäste.

Meisterinformationen:

Wenn Baron Agadir von Suderstein, Baronin Elanor von Efferdas oder Baronin Delhena-Naila von Ankrum zu Besuch kommen, werden sie hier einquartiert, denn in aller drei Adern fließt tulamidisches Blut. Einige Jahre wohnte hier Golodion ya Gallasini, Frater Nandi, Porträtmaler, Mechanicus, Universalgelehrter in einer Person, der jetzt für die Senatoren von Dröl arbeitet; und jetzt atmet hier der blinde Magier Ironimo di Tobria (siehe 49) frische Luft und hat es nicht weit zum Großen Saal (84).

112 Camarena des Novadischen Gemaches

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Lediglich durch Säulen aus Blaustein abgeteilt, verdoppelt die Camarena mit vier mal dreieinhalb Schritt Abmessung und zwei Schießscharten das Novadische Gemach. Auf einem unbezogenen Doppellager wartet ein Polster mit langen Quasten aufermattete Köpfe. Auf einem sandelhölzernen Tischchen stehen Lavour und Kanne aus Unauer Porzellan. In einer silbernen Ampel verbrennt Öl, um Licht und Duft zu geben; zum Nachfüllen kann man einen Korbsessel besteigen; das Licht spiegelt sich über einer Truhe in der Klinge eines alttulamidischer Szimitars (Vorläufer des Khunchomers). Ein kostbarer alter Teppich aus Arratistan wetteifert mit den neuen Gobelins *Nedimes Befreiung* und *Nahema und Peri bezwingen Tar Honak* (*Aventurischer Bote* 34 S. 3). Genüßlich schmauchen läßt sich mit der in einer kleineren Truhe aufbewahrten Wasserpfeife, die der Baron von Suderstein dem Grafen zur ersten Verlobung verehrte.

113 Skriptorium

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Gebirgszedern aus den Hohen Eternen waren auch in der Sexta des Taubenturms der Rohstoff für Boden und Decke. Gemalte Architekturimitationen erwecken den flüchtigen Anschein, allseits in weite Hallen zu blicken (real vier mal sechs Schritt). Fensterscheiben in zwei Rundbogenbiforen bilden die Kusliker Zeichen ab. Ein Katheder mit Armstuhl und vier Arbeitstische mit Bänken weisen Lehrer und Schülern ihre Plätze zu. Ein pultförmiger Aufsatz erleichtert Ab- und Vorlesen. Zur Demonstration dient eine graugrüne Schiefertafel mit Kreide und Schwamm. Ein Regal enthält jungfräuliche Schriftrollen, Federkiele, Federmesser, Pinsel, Tinte, Bimssteine, Wachstäfelchen und Griffel.

Meisterinformationen:

Gerichtsschreiber Vito (66, 75) bittet hier zum Diktat, um die Prinzessinnen Tilliana und Chaliane gemeinsam mit Schülern gemeinen Standes lesen und schreiben zu lehren. Als Lesebuch dient *1011 Rausch*. Im Zuge des Unterrichts werden Bücher der Belletristischen Bibliothek (83) kopiert. Gefürchtet sind jene Lektionen, in denen sich Vito zur Vervielfältigung von Verwaltungsakten entschließt...

114 Stiegenhaus

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Von unten schwingt sich die sogenannte Fächerstiege herauf. Ein Fensterchen über der Stiege und eine Schießscharte auf den Söller

(107) geben dem Stiegenhaus (dreieinhalb mal fünf Schritt) Licht. Strohhesen und Mistschaukel warten in Gesellschaft verwandter Gerätschaft in einem Schrank mit knarrenden Türen auf ihren Einsatz.

115 Korporalskammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Mit Einzelbetten, Truhen und Stühlen hebt sich das Mobiliar der Korporalskammer (vier mal drei Schritt) von den üblichen Schemeln, Spinden und Stockbetten ab. In dreiarmligen Leuchtern auf einem kleinem Schreibtisch stecken gar teure Wachskerzen. Ein Eckregal enthält kleine rotfigurige zyklöpäische Amphoren und Becher. Doch im Licht zweier Schießscharten läßt sich nicht übersehen, daß hier Kriegsleute hausen – wenn auch von Rang.

Meisterinformationen:

Ensigno Branwin (54 Jahre) aus Dâl (dem banchabschen, nicht almadanischen) und Corporalin Talya (38 Jahre) aus Tashbar würden die Erste Schar auf pavonische Order selbst gegen die Niederhöhlen führen – oder gegen Neetha.

116 Nostrianerkammer

Allgemeine Informationen:

Aus dem durch rußende Talglichter und zugige Schießscharten erhellten Durchgangsraum erschließt eine Holzstiege das Paradedach (127). Drei Trabanten teilen sich einen gemeinsamen Kasten, zwei Stockbetten und zwei Schemel, ein vierter Schlafplatz ist noch frei. Wer die Habseligkeiten des Söldnervolkes keiner Betrachtung für wert befindet, übersieht ein Schwert mit eingraviertem Boronsvogel, wie es in Al'Anfa der Orden des Schwarzen Raben ausgibt, einen Satz gedruckter Spielkarten, eine emaillierte Tabakdose, gar ein spitzenbesetztes Nachthemd und schließlich eine Würfelsammlung: aus Holz, Knochen, Bein und Gestein sind die Utensilien des Glücksspiels gebildet, ein winziger Adamantwürfel krönt die kubische Kollektion.

Meisterinformationen:

Die Heimat der Gebrüder Wenzelslaw und Stane (26 und 25 Jahre) ist Nostria, wohingegen Würfelbesitzer Rodec (27 Jahre) aus dem wenige Meilen entfernten Dörfchen Shashlik kommt – der adamantene ist übrigens aus Glas.

117 Söldnerkammer

Allgemeine Informationen:

Die zweitürige Kammer bietet auf drei mal dreieinhalb Schritt einem Soldatengespann Bett und Schemel, dazu gemeinsam Truhe und Kasten. Schießscharten weisen gen Nordwest und Südwest, was ebenso Regentropfen wie Abendrot verheißt. Beides läßt sich in Begleitung einer Vihuela, einer Abart der Laute, besingen.

Meisterinformationen:

Dies ist die Kammer der Trabanten Hadron (22 Jahre) aus Dröl und Andryos (21 Jahre) aus Zyklopäa.

118 Fenstergang

Allgemeine Informationen:

Die hölzerne Küchenstiege (17) verläuft frei durch den sogenannten Fenstergang, der wie alle Räume der Sexta des Gesindeturms an Boden und Decke aus Zedernholz gezimmert und an den Wänden weiß gekalkt ist. Ein offenes Fenster geht auf den Großen Saal (84), wo es im Hintergrund der Schlacht von Brig-Lo als Kellerabgang aufscheint – eine ideale Position für Schußattentate, weshalb während feierlicher Anlässe ein Trabant hier über hohe Besucher wacht.

119 Offizierskammer

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Um bei nur einer Schießscharte die fünf mal dreieinhalb Schritt messende Kammer kräftig zu lüften, muß man die Türen zum Fenster-

gang (118) und der Spinnerei (120) aufreißen. Eines von drei Stockbetten ist nicht gemacht (nicht ungemacht). Trotzdem reichen drei Schemel kaum aus. Bei nur einem Kasten und einer Kommode waren die Bewohner gezwungen, Besitztümer in flachen Kisten und Köffchen unter die Bettwäsche für die Herrschaften, Tischwäsche für den Großen Saal: Da gibt es Decken und Laken, Tischtücher und Mundtücher aus Damast und Linnen, Bausch und Seide, viele mit dem pavonischen Monogramm bestickt, alles mit messerscharfen Kanten in je zwei Kästen und Regalen gefaltet und aufgetürmt. Ein Wunder, daß in der drei mal zwei Schritt kleinen Kammer noch Waschrumpeln, geflochtene Wäschekörbe, eingerollte Ersatz-Wäscheleinen, hölzerne Wäscheklammern und gegossene Bügeleisen Platz finden. Zwischeneig ist die Schießscharte in den Augen der Wäschebeschließerin: Einerseits soll Lüftung verhindern, daß Moten aufkommen, andererseits der Staub draußen bleiben.

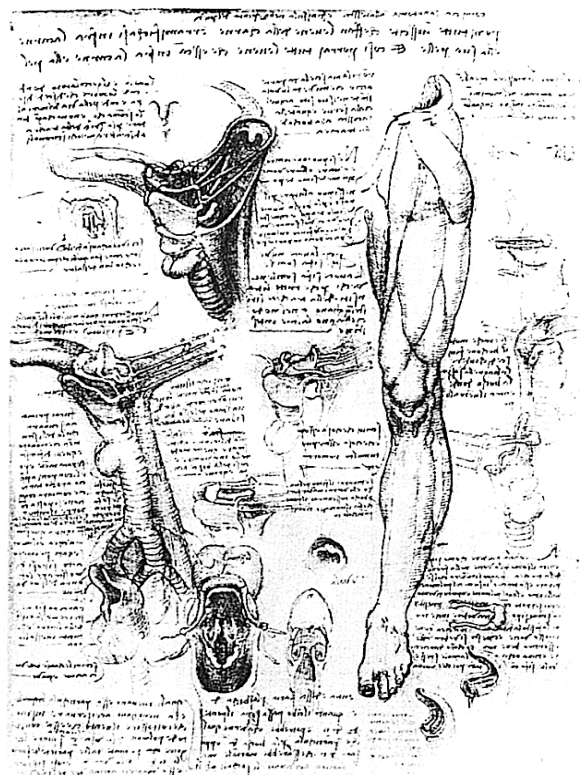
Meisterinformationen:

Wassertag ist Washtag: Frühmorgens wird die im Waschraum (57) gesammelte Schmutzwäsche in den Körben zum Waschplatz am Chabab getragen. Mägde mühen sich als Wäscherinnen mit Wurzelbürste, Waschrumpel, Asche und Rindertalg. Dann die nasse Wäsche zurückschleppen, auf Wäscheleinen am Tanzboden (106) hängen, eventuell auf dem Wäshedach (128) bleichen, mit der Hitze glühender Kohlen bügeln. Dies alles mit dem Liedchen auf den Lippen: "Wir wilden Weiber würden weiße Wäsche waschen, wenn wir wüßten, wo warmes Wasser wäre ..."

122 Chirurgisches Gemach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Beherrschend ins Zentrum gerückt steht ein Obduktionstisch mit Blutschalen, Ausdärmsäbel und Leibzangen. Dreieinhalb mal fünf Schritt blank geschauerte Bodendielen und rußgeschwärzte Deckenbretter. Ein Kamin aus gelblichem Sandstein, zu dem ein Schürhaken mit Porzellanriff gehört, zwei Rohrsessel. Über ein Bett liegen Notizbuch, Schreibzeug, Zeichengeräte, Papierbögen verstreut. Eine Schießscharte spendet mehr Frischluft als Tageslicht. Auf einer Kommode sind drei alabasterne Statuetten aus Zorganer Fertigung angeordnet. Sie zeigen drei sitzende Affen, der erste steckt die Finger in die Ohren, der zweite schlägt die Hand vor die Augen, der dritte vor die Stirn.



Meisterinformationen:

Den Schlüssel zu diesem Turmzimmer hat nur einer: Faron Chirugos, seines Zeichens pavonischer Leibmedicus. Manche Nächste gewahren ihn mit schwerer Last sich hierher schleppend, doch bevor er seine geheimnisvolle Tätigkeit beginnt und das gelbe Licht der Öllampen aufflackert, verschließt er die Tür hinter sich. Skulptelle und Skizzen des menschlichen Leibes in der Kommode, Spuren am Seziertisch verraten, daß Faron hier die Anatomie erforscht, daß er mühsam aufgetriebene Leichname akribisch zerlegt, um den Geheimnissen des Lebens näherzukommen. Seine Absichten sind lauter, doch verdächtig in den Augen der Heiligen Inquisition.

7.2.6 Septa

123 Dachboden

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Der Dachboden über dem Mittelbau ist 22 Schritt lang und sieben Schritt breit, doch kann man nur unter dem mittigen First stehen. Die Balkenkonstruktion aus Sparren, Pfosten, Pfetten und Bugen ist unverhüllt sichtbar. Im Sommer wird es heiß und stickig, im Winter kalt. Trotzdem liegen Strohsäcke und Binsenmatten von zwanzig bis dreißig Menschen in Reih und Glied. Truhen aus Weidenruten, Beutel aus Bast und Säcke aus Leinen nehmen die armselige Habe der Leute auf. Wenn nächtens Regen auf Dachziegel prasselt und der Wind unheimlich heult, rückt man enger zusammen: Frauen, Männer, Kinder, deren alltägliches Leben keine falsche Scheu und Scham voneinander kennt. Privatsphäre ist ein Adelsvokabel.

Meisterinformationen:

Hier haust die Zweite Schar der Trabantengarde: Corporalin Dracane, die Trabanten Terdin, Argiope, Xavira, Lucan, Duridanya, Murimo, Tozo, Yulim, Cora, Cario, Aldare und Kaljo. Ensigno Felizzo schläft einen Stock tiefer (119). Die andere Hälfte der Strohsäcke gehört eigentlich der Dritten Schar, doch da diese aus dem Krieg nicht zurückgekommen ist, schlafen hier jetzt viele vom Gesinde, damit in den unteren Geschoßen nicht mehr zwei oder mehr Menschen sich ein Bett teilen müssen.

124 Taubendach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Zehn Schritt im Quadrat, ein runder, gemauerter Schornstein etwas exzentrisch positioniert, ringsum Reihen von Schwalbenzinnen: das Taubendach. Im gemeinsamen Eck mit dem Mittelbau ragt ein Rundtürmchen auf: das obere Ende der Schnecken- (28) und zugleich, an runden Fluglöchern erkennbar, ein Taubenschlag (125). Viele Steinplatten sind mit weißen Flecken von Vogelkot bekleckert. Neben einigen Bänken und Schemeln schützt eine Segeltuchplane ein ogergroßes Objekt vor Regen und neugierigen Augen. Ständig steht ein Trabantengardist auf Posten. Von allen Turmplattformen geht der Blick viele Meilen weit ins Land hinaus.

Meisterinformationen:

Die Wache soll unter anderem auf einfliegende Brieftauben achten. Das verhüllte Objekt ist eine "Hornisse": eine fest montierte, schwenkbare, überschwere Armbrust (**Die Seefahrt des Schwarzen Auges** S. 36f) nach dem System Kalaschniwitz (**Aventurischer Bote** 25 S. 12) des Mechanicus Leonardo von Havena. Mit sechs Schuß pro Minute und 40-Bolzen-Magazin lassen sich die östliche Hälfte der Chababbrücke, Teile von Pferdeweide, Insel *Spitz*, Immanwiese und nicht zuletzt das Vorwerk bestreichen. Die Bedienung erfordert zwei, notfalls auch einen Mann; alle Trabantengardisten sind an der Maschine ausgebildet, regelmäßiges Zielschießen erhält ihre Übung.

125 Taubenschlag (ohne Plan)

Allgemeine Informationen:

Das vier Schritt durchmessende Rund hallt vom gurrenden Geräusch

weißer Brieftauben wider. Über die Botenvögel wird Verbindung zu anderen Festungen gehalten. Zur Betreuung der Zucht ist ein eigener Taubenwart bestellt (119).

126 Krone des Taubenturms (ohne Plan)

Allgemeine Informationen:

Eine letzte Leiter führt aus dem Taubenschlag (125) auf die Krone des Türmchens herauf. Von einigen halbrunden Zinnen umgeben, hat man den höchsten Punkt der Burg erklommen. Genau in der Mitte ist ein Fahnenmast aufgepflanzt, die gräfliche Flagge knattert halbmast im Wind: quadriert, roter Pfau auf Blau, silbernes Einhorn auf Rot, silberner Eselkopf mit Distel im Maul auf Rot, geborstenes goldenes Krummschwert auf Blau (**Das Reich des Horas** S. 17). Nochmals ein paar Schritt höher können nur mehr Geflügelte um den über allem wehenden Pfauen der Ritterlichkeit ihre Kreise ziehen.

Grandios die Aussicht: Weit über das Dorf, die Sümpfe, das Städtchen Shilish hinaus schweift das Auge zu den südlichen Sisiphon-Höhen, westwärts den Chabab entlang, vorbei an Shashlik, an den Zwillingen von Torre da Harodia und Torre da Chababia bis zu den Türmen von Neetha vor dem Horizont des Ozeans, eilt in weitem Bogen über die Brelaker Wälder, Silva Alicorni und Karasuk, bricht sich an den erstarrten Wellen der Sudersteiner Hügelketten, gewinnt aufs neue Raum im weiten, breiten Tal des Chabab: Solon, Torquil, Wanka und Kankra, verliert die geschlängelte Linie des Stromes, stößt abermals vor, weit in das dunstige Waldesdunkel der novadischen Stammesgebiete, erahnt zuletzt in unendlicher Ferne der Eternen schneebedeckte Gipfel ...

127 Paradedach

Allgemeine Informationen:

Wenn der Beleman-Wind auf Südwest dreht, treibt Rauch von den Schornsteinen des Söllers (107) auf das Paradedach: zehn mal neun-einhalb Schritt paßgenaue Platten, von Zinnen umzäunt. Das Flachdach eines gemauerten Stiegenaufbaus läßt sich über eine Leiter ersteigen. Jeden Morgen tritt hier die Trabantengarde zum Appell an. Unter dem hellen Klang der Morgenfanfare gilt ein Gruß der Fahne, die östlich in der aufgehenden Sonne auf dem Taubenturm weht.

128 Wäshedach

Allgemeine und Spezielle Informationen:

Das Flachdach des Gesindeturms bildet eine zehn mal neun Schritt messende Plattform. Nur drei Seiten sind ganz mit Zinnen gesäumt, vom größten Teil der vierten steigt direkt die Dachschräge des Mittelbaus auf. Durch eine Gaubentür kommt man in den Dachboden (123). Die Küchenstiege (17) endet in einem hölzernem Aufbau, hinter dem aus einer Zinne ein runder Schornstein aufsteigt. Weiße Wäschestücke werden bei sonnigem Wetter zum Bleichen über Bänke gebreitet oder gleich auf gefegten Bodensteinen ausgelegt. Irgendeine menschengroße Maschine ist mit einem Segeltuch zugedeckt. Ein Trabantengardist läßt seinen Blick wachsam wandern, auf daß niemand unbemerkt nahe – der Burg natürlich.

Meisterinformationen:

Unter der Schutzhülle verbirgt sich eine "Hornisse" ähnlich der auf dem Taubendach (124). Die westliche Hälfte der Chababbrücke liegt in idealer Schußdistanz, Teile der Isola und der Pfaueninsel in immer noch effektiver.

129 Dachgarten

Allgemeine Informationen:

Auf zehn mal neun Schritt kahlen Steinplatten gruppieren sich Blumentöpfe mit *Adlerpflock* (**Das Lexikon des Schwarzen Auges** S. 247). In einem erdevollen Bottich wurzelt ein junger Baum mit goldfarbenen Blättern. Gespaltene Zinnen ahmen das Schwanzgefieder von Schwalben nach, ein rundes Ecktürmchen führt die Hintertreppe (37) heran, zwei Schornsteine entlassen Rauch in den Himmel. Eine

steile Stiege steigt hinab zum Altan (105), eine Gaubentür bietet Zugang zum Dachboden (123).

Meisterinformationen:

Der Baum ist ein Schößling des Goldenen Baumes von Thegün (**Shafirs Schwur** S. 66), der seinerseits ein Abkömmling des Weltenbaumes Tropa (**Aventurischer Bote** 2 S. 7) sein soll. In seinem Schatten ergeht sich Donna Lutisana, wenn das Land unter Hitze flimmert und ein heißer Wind die trockenen Blätter zum Flüstern bringt.

130 Krone des Uhrturms (ohne Plan)

Allgemeine Informationen:

Eine Luke über der letzten Stufe der Hintertreppe (37) erschließt den runden, zinnenumkränzten Platz. Hier krönt den Uhrturm ein Geschenk des Grangorier Handelsherrn Arralin Aldubhor: eine wundersame Konstruktion, die die Dienste einer Minutensonnenuhr und einer Armillarsphäre erfüllt. In einem göttlichen Zwölfkreis mit Symbolen von Alabaster, Marmor und Gold erhebt sich die Sphärenkugel von geschmiedetem Eisen, umringt von den Bahnen der Wandelsterne.

Meisterinformationen:

Das solcherart getarnte *Defensorium* ist mit mehreren Ladungen eines starken **Pentagramma**-Zauberspruches belegt, der bis 21

Schritt Abstand alle anfliegenden oder sich materialisierenden Dämonen und Geister "aufsaugen" und in ihre Heimat verbannen soll. Dabei erscheint mittels des **Polygramma**-Zauberspruches in der Luft ein violett leuchtendes Pentagramm. Weiter lauern hier Ladungen des Zauberspruches **Bewegungen stören**, wodurch jede magische Flugbewegung (Hexenbesen, Fliegender Teppich, **Adler Wolf** usw.) innerhalb des Kreises von Eskenderun unterbunden werden soll: Die anfliegende Person ist zur Landung außerhalb der Burg gezwungen. Um seine Natur vor neugierigen Zaubern zu verhüllen, ist ein **Schleier der Unwissenheit** über das Defensorium geworfen.

131 Das Dach (auch planlos)

Allgemeine Informationen:

Über dem Dachboden (123) bedeckt ein flaches Satteldach den Mittelbau. Buntglasierte Dachziegel bilden die Zwölfgötter ab, wie wir sie vom Relief am Ständehaus in Kuslik kennen (**Aventurischer Bote** 8 S. 2). Ein gezackter Ziergiebel blickt nach Chababien und ein klassischer Stufengiebel nach Harodien.

Meisterinformationen:

Die am besten aus der Vogelschau betrachtbaren Bilder sind weniger Dekoration als eine weitere Schutzmaßnahme gegen dämonische Luftangriffe.

8. Die Madonna

Funktion: Lutisana ay Oikaldiki repräsentiert vollendet die höfische Kultur des Lieblichen Feldes. Oberhaupt einer tragischen Familie, Witwe Cedor Khelianadas, bedrängte Erbin Chababiens, Verkörperung ihres Volkes, Seele der chababischen Rebellen, eine der Großen des Horasreiches, anmutige Widersacherin der Kaiserin, dornige Rose im Wilden Süden: dies alles ist die Madonna.

Lebensweg: Als Markgraf Phrenos von Neetha mit dem novadischen Stamm der Beni Brachtar Frieden schloß, verheiratete er seine Base Baronin Siska von Suderstein mit dem Sultanssohn Chalam ben Perhiman. So kamen Lutisana und ihr älterer Bruder Furro in einem Zeltlager am Oberlauf des Chabab zur Welt.

Ein reisender Magier des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt entdeckte in dem Mädchen die *Gabe*. Lutisana wurde im Ordenshaus zu Despiona in den Anfangsgründen der Zauberei unterwiesen und entsprechend ihrer Begabung nach Grangor geschickt, wo sie die Illusionsmagie erlernte und am Hof des Herzogs verkehrte. Unter der Obhut des Ordens unternahm die junge Frau eine Kavalleriestour, die sie nach Punin, Gareth, Zorgan und Fasar führte.

Nach Chababien heimgekehrt, verliebte sich Lutisana in Signor Cedor von Eskenderun. Dieser Bastard ihres Oheims war bereits mit Idra von Eskenderun verheiratet. Eifersucht fiel zwischen die beiden Frauen – Cedor aber liebte Lutisana. Die junge Magierin nahm ihre Zuflucht zur Wissenschaft und lebte in Methumis als Leiterin des Phantasmagorischen Institutes. Jahre vergingen über der unglücklichen Liebe Cedors und Lutisanas.

Als die Familie Firdayon das Haus Oikaldiki besiegte und Lutisanas Oheim ins Exil zu den Beni Brachtar gehen mußte, wiesen die neuen Herren aus dem Erbe des Verbannten Lutisana die Signorie Brelok und Cedor das Amt des Gransignore von Brelok zu. Lutisanas Bruder Furro, den Phrenos als Kind nach Neetha geholt, zum Grafen und seinem designierten Nachfolger gemacht hatte, folgte ihm ins Exil. Cedor dagegen unterwarf sich nach kurzer Auflehnung den neuen Herren, wurde Kronvogt des Thegüner Bundes und zog sich die Feindschaft Furros zu. Dann trank auch Idra von vergiftetem Wein, mit dem sie Cedor zu ermorden versuchte: Nur er überlebte – und war frei.

Lutisana ehelichte Cedor in der berühmten *Hochzeit auf Eskenderun*. Bald nannte man beide das *Pavonische Paar*. Durch die Heirat Stiefmutter Tizzos, Tilfurs und Tillianas, wurde Lutisana Mutter ihrer Kinder mit Cedor: Jung-Phrenos, Chaliane und Celissa. Auf Burg Eskenderun verlebte sie zwei glückliche Jahre. Sie wurde Gransignora von Brelok und Cedor Graf von Thegün. Ihrer kleinen Familie schien eine rosige Zukunft aufzublühen. Nur Lutisanas größere Familie, die Oikaldiken, verdunkelten ihr Glück. Furro, aus dem Exil zurückgekehrt, um Phrenos als Familienoberhaupt zu vertreten, mißbilligte ihre Heirat mit dem Bastard.

Als die Rote Keuche in Chababien wütete und Jung-Phrenos starb, blieb Lutisana (anders als der Erzherzog) erschüttert im Land und pflegte andere Todkranke. Vorübergehend versammelte sie die der Heilkunde gewidmete Loge von St. Kedio um sich. Innert weniger Monate wurde Phrenos gefangengenommen und hingerichtet. Furro kam demselben Schicksal durch Selbstentleibung zuvor. In dieser finsternen Stunde söhnten sich Lutisana und Cedor mit ihrer Familie aus. In einer denkwürdigen Nacht küßten die Oikaldiken Lutisana die Hand als ihrem neuen Oberhaupt.

Seit Cedor in der Schlacht an der Trollpforte gefallen ist, lastet auf der Witwe die alleinige Verantwortung für das Los ihres Hauses. Doch sie trägt die Bürde mit Anmut und Umsicht. Es nennt sie das Volk mit Liebe und Scheu: Madonna.

Äußeres: Lutisana ist ein Mensch aus der Volksgruppe der Güldenländer, eine knapp dreißig Jahre alte Frau. In ihrer Jugend war das Aussehen der Donna bezaubernd, auch heute gilt sie nach dem Empfinden der Zeit als schön. Ihr Körper ist durch drei Geburten gereift, doch Reiten und Tanzen halten ihn schlank und rank. Sie trägt ihr dunkelbraunes, leicht lockiges Haar offen auf die Schultern fallend, nur in privatem Kreis sommers als Pferdeschweif gebunden, zu festlichen Anlässen mit Perlen hochgesteckt. Die goldenen Augen blicken meist ruhig und beruhigend. Lutisana lächelt häufig, ihr Antlitz erweckt warme Zuneigung. In ihre linke Brust ist ein Hautbild tätowiert, das eine grün und blau geschuppte Schlange zeigt – eine Erinnerung an die Studentenjahre.

Kleidung: Lutisana trägt Trauer für ihren Gatten und Geliebten Cedor. Wie anders in den Monaten nach der Geburt der zweiten Tochter Celissa: Die Gewänder der Donna boten eine glänzende Erscheinung, dezent dem Neuen Stil (andernorts Horasstil genannt) nachempfunden. An Schmuck wählt Lutisana gerne dunkle Amethyste und aus Onyx geschnittene Kameen. Sie ist eine große Freundin der graziösen Fächersprache.

Wappen: goldener Adler auf Rot

Visitenkarte:

Das Haus des Goldenen Adlers

Donna Lutisana ay Oikaldiki

Titel und Anrede: Als Oberhaupt der Familie Oikaldiki trägt Lutisana den Titel einer Comtessa zu Zyklopäa ("Euer Edelhochgeboren"). Als Stiefmutter des kindlichen Conte Tizzo Comtessa zu Thegûn, bekleidet sie die Ränge einer Gransignora von Brelak ("Euer Edelgeboren"), Signora von Brelak ("Euer Wohlgeboren"), Maga Extraordinaria ("Magistra") und Persevantin "Pavo" der Herolde des Wilden Südens. Adlige und Chababier sprechen sie mit Handkuß als "Donna Lutisana" oder "Madonna" an.

Aufenthalt: Lutisana lebt auf Burg Eskenderun, die ihr Cedor in seinem Testament vermacht hat. Gelegentlich erwägt sie einen Umzug nach Thegûn oder Despiona. Man sieht sie im Rondra zum Rennen um den hl. Rock in Neetha, im Hesinde auf dem Kronkonvent in Arivor und dem Opernball in Vinsalt, im Firun auf der Chababischen Wolfsjagd in Thegûn, im Phex zum Senatsball in Drôl, im Rahja auf dem Fest der Freuden in Belhanka, dem Kronkonvent und Turnier in Arivor. Lutisanas Reisen führen sie nach Drôl, auf die Zyklopen-



inseln und in das Liebliche Feld. Dazu nimmt sie die Galeeren *Tilfur* und *Tilfur* oder eine Praiogatti-Prinzeß-Kutsche, welche die frühere Roßbahre abgelöst hat. Festtags sieht man sie in der *Sedia Gestatoria* mit acht, alltags in einer Sänfte mit zwei Trägern. Sie ist eine gute Reiterin und pflegt gelegentlich die Falkenbeize.

Lust und Liebe: Lutisana war glücklich verheiratet mit *Cedor Khelianada*, Trodinar von Chababien und Graf von Thegûn. Von ihm hat sie zwei Töchter namens *Chaliane* und *Celissa*. Lutisana liebt ihre Töchter sehr, aber sie ist auch ihren Stiefkindern *Tizzo*, *Tilfur* und *Tilliana* eine Mutter.

Lutisana ist heterosexuell orientiert, hat aber nichts gegen anders geneigte Frauen oder Männer einzuwenden. Sexuelle Treue ist für sie als Gläubige der Göttin Rahja eigentlich nicht entscheidend. Dennoch herrschte zwischen Lutisana und Cedor ein unausgesprochenes Einverständnis, "es" mit *anderen* nur als Rahjaopfer zu tun: in Tempeln oder auf dem Fest der Freuden.

Noch kann Lutisana Cedor nicht vergessen. Doch seine Affäre mit Baronin Delhena-Naila von Ankrum und seine Bastardtochter Dur-nah mit deren Tochter verwunden sie tiefer, als sie sich eingestehen will. Sie spielt mit dem Gedanken an Enrisco da Vancha. Durch lange Briefwechsel ist Freundschaft zwischen ihnen gewachsen, obwohl sie einander nie persönlich begegnet sind - bis zum Besuch des galanten Traheliars in Neetha, bei dem ihm Lutisana das Kommando der Trabantengarde antrug.

Charakter: Lutisana ist ein anziehendes Wesen zu eigen, das die Herzen anderer Menschen für sie einnimmt. Frisch und fröhlich beginnt sie jeden Tag als Geschenk der Götter. Im persönlichen Umgang ist sie schnörkellos, unkompliziert, ungezwungen, direkt, dabei vollendet höfisch. Eine großzügige Gastgeberin, ohne Falsch im Herzen, leidenschaftlich in der Liebe, kennt sie keine persönlichen Feinde. Mildtätig und romantisch, hegt sie über die soziale Ordnung ihrer Gesellschaft die idealisierten Vorstellungen dessen, der wohl politische, nie aber materielle Not erfahren hat. Sie legt keinen Wert auf überlanges Zeremoniell und Gefeiße um Geringfügigkeiten, will aber Ehre und Rechte der Familie gewahrt wissen: jeder Blutstropfen von Adel, aber ohne Hochmut.

Religion: Lutisana verehrt Rahja, die Hausgöttin der Oikaldiken, daneben Mada und die Hohen Drachen. Auch Praios, Rondra und Efferd als traditionelle chababische Götter spielen noch eine Rolle. Für die anderen Götter interessiert sie sich nicht. Die Religion der Novadis ist für sie ein Irrtum, doch kein Frevel. Vor den Dämonen fürchtet sie sich. Vom geheimnisvollen Gott ohne Namen wüßte sie eigentlich gern mehr...

Vorlieben: Lutisana liebt die Künste: Tanz, Gemälde und Musik. Sie tanzt wunderbar, spielt Flöte und Spinett. Bei ihren abendlichen Salons versammelt sie Künstler und Gelehrte wie den Drakologen, Bronzegießer, Porträtmaler und Lichtforscher *Golodion ya Gallasini*, den Juristen *Elkrad Bosserossi*, den Spinettspieler *Edorian Pallinaro*, den Sänger *Raffaello di Tasso*, die Maler *Mirun Divinus*, *Venantius Taranelli* und *Ironimo di Tobria*, den Medicus *Faron Chirurgo*, die Magier *Adaon von Garlichgrötz* und *Cyberian von Wolfenstein*. Die *Pavonische Pinakothek* und die *Belletristische Bibliothek* legen von ihrer Sammelfreude Zeugnis ab. Auf Anregung Enrisco da Vanchas läßt sie Ausgrabungen vornehmen, um antike Plastiken und Ruinen aus der chababischen Erde zutage zu fördern.

Lutisana liebt auch die Schöpfung: Wasser, Meer, Sonne. Sie ergeht sich in schattigen, ruhigen Gärten, seien es geometrische nach aranischer Manier, wie der Schloßpark in Thegûn, oder wildromantische, wie die Rosengärten in Despiona und auf der Pfaueninsel in Eskenderun. Über ihren Gemächern auf Burg Eskenderun hat sie ein Gartendach anlegen lassen, wo die Oikaldikenblume *Adlerpflock* und ein Schößling des *Goldenen Baums* von Thegûn wachsen. Ihre liebsten Blumen sind aber Rosen und Löwenzahn.

Bevorzugt speist die Donna: in Olivenöl geröstetes Weißbrot, Muscheln, Garnelensuppe, Pastete Souzeraïne, Wachteln, Tauben, Taubeneier, Pferdefleisch, Polenta, Marillen, Granatäpfel, Birnenkompott, Marzipan, Melonensorbét. Ihr Lieblingswein ist momentan der Rosige Yasinai aus Pertakis.

Abneigungen: Donna Lutisana kann weder die Methumische Tracht noch den Methumiser Tabak leiden.

Zauberei: Donna Lutisana erlernte die Illusionsmagie an der Akademie der Erscheinungen zu Grangor. Von Yehodan Gilindor zur Adepta geweiht, studierte sie sogar an der Schule des Seienden Scheins in Zorgan. Als Herzog Eolan IV. Berlinghan die Universität von Methumis gründete, bewog Lutisana ihren damaligen Geliebten Cedor von Eskenderun, mit Geldern chababischer Adliger das frühere Phantasmagorische Institut von Neetha in Methumis als Teil der Nandusschule neu zu stiften. Als Schulleiterin lehrte und lebte sie von 1012 bis 1016 BF in Methumis und wurde auch Mitglied des Zirkels der Graumagier zu Grangor.

Sie erhielt jedoch keine Anerkennung der Grauen Gilde. Seit ihrer Heirat in Eskenderun lebend, bald Mutter geworden, konnte sie nur nominell das Institut weiterführen. Durch den Tod ihres Sohnes 1018 BF getroffen, sah sie Illusionsmagie angesichts der Roten Keuche hilflos. Als ein Brand 1019 BF das Institut zerstörte, weihte Donna Lutisana den ersten Jahrgang ihrer Schüler zu Adepten und erklärte die Schule für geschlossen. Ein Blitzstrahl aus dem Zauberbuch *Eskenderunische Phantaslogien* verwundete sie schwer. Sie zweifelte an ihrer *Gabe*, verließ den Orden des Pentagramms zu Vinsalt genauso wie den Zirkel der Graumagier zu Grangor (korrespondiert aber bis heute mit dessen ehemaligem Oberhaupt) und verlor zeitweise ganz das Interesse an der Zauberei.

Heute ist Donna Lutisana Mitglied der Großen Grauen Gilde des Geistes vom Grad einer Maga, befaßt sich aber weder mit magischer Wissenschaft noch Gildenfragen. Nur gelegentlich übt sie sich in praktischer Zauberei, um Feierlichkeiten mit Illusionen zu verschönern, bringt ihrer Pagen Tayim-Ildra di Visterdi, die die *Gabe* besitzt, einige Anfangsgründe bei oder bespricht Verteidigungsmaßnahmen für Burg Eskenderun mit ihrem Hofzauberer. Lutisanas zedernhölzerner Zauberstab ist mit sechs Stabzaubern belegt. Außer ihr ist kein Oikaldike mit der *Gabe* bekannt.

Politik: Lutisana steht einem der sieben bedeutendsten Adelsgeschlechter des Horasreiches vor. Das Ziel ihrer Politik ist die Rückgewinnung Chababiens für das Haus Oikaldiki und die Schwächung des Hauses Firdayon. Haß auf ihren politischen Gegner ist ihr fremd. Doch dies ändert nichts an der ruhigen, stetigen Zielstrebigkeit, mit der sie auch geheime, riskante, gewaltsame Mittel einzusetzen bereit ist, wenn die Wahrscheinlichkeit des Erfolgs überwiegt.

Bewußt ließ sie als Antwort auf die kaiserliche *Adlerbalestra* eine zeremonielle *Adlerbalestrina* anfertigen und hebt ihre Familie als das eigentliche *Haus des Goldenen Adlers* hervor.

Sie führt die Heiratspolitik ihres Gemahls weiter: Ihre Tochter Chaliene hat sie mit Erbbaronet Eslam von Efferdas verlobt, für ihre Tochter Celissa faßt sie den Sohn des exilierten Grafen von Mendena ins Auge. Als Pagen auf Burg Eskenderun dienen der Erbbaronet von Onjaro und die Erbbaroneß von Ankram, und die künftige Erziehung der Söhne des Mendeners und ihres trahelischen Galans

hat die Donna bereits vereinbart. Für ihren Stiefsohn Tizzo gedenkt sie um die Hand der Prinzessin Amrei von Rabenmund anzuhalten. Ihre Verbündeten sind die Häuser Galahan, Garlschgrötz, Aralzin und di Balligur, die Barone von Suderstein, Ankram, Onjaro und Veliris, der Gransignor von Clameth, die Gemeinschaft des Lichts und die Gemeinde der Freude. Ihr vielleicht wichtigster Erfolg liegt aber in der Aussöhnung mit dem Bund des Schwertes und dem Orden der hl. Ardare, der sie ihren mit Cedor gegründeten Orden der Thalionmel opferte.

In der Shumir-Krise unterstützt Lutisana die Veliris-Partei und bekämpft die Pertakis-Partei. Sie führt eine geheime Korrespondenz mit Prinz Romin Galahan, um über eine Unterstützung für dessen geplanten Feldzug im Lieblichen Feld zu verhandeln. In einem von manchen erwarteten Thronfolgekrieg zwischen Aldare Firdayon und Timor Firdayon würde sie erstaunlicherweise letzteren unterstützen: lieber Timor-Horas in Vinsalt als Erzherzog Timor in Neetha.

Doch die klärende Auseinandersetzung mit ihrem heranwachsenden Stiefsohnen Tizzo und Tilfur, den Erben der Grafschaft Thegûn, steht Lutisana noch bevor. Wird es ihr gelingen, die versprengten Zweige der Familie und ihre verstreuten Güter zusammenzuhalten, oder ist das Haus Oikaldiki dem Untergang geweiht?

Zitate: "Bei den Guten Göttern."

"Wahrt Maß in Eurem Triumph, Majestät."

"Aquila Erit In Orbe Ultima."

"Liebe ist nicht nur ein Wort, Liebe, das sind Worte und Taten."

"Mein Gefühl sagt mir, daß er lebt."

Lutisanas Werte

geb.: 5. Rahja 994 B.F.

Größe: 9 Spann (1,79)

Haarfarbe: dunkelbraun

Augenfarbe: golden

MU:	11	AG:	3	ST:	11
KL:	16	HA:	6	MR:	8
IN:	14	RA:	2	LE:	47
CH:	17	TA:	4	AU:	56
FF:	11	NG:	4	AE:	89
GE:	10	GG:	2	AT/PA:	9/11 (Dolch)
KK:	9	JZ:	3		

Talente: Dolche 7, Reiten 10, Schwimmen 7, Tanzen 16, Betören 14, Etikette 13, Lehren 11, Menschenkenntnis 7, Alchimie 7, Geschichtswissen 8, Götter und Kulte 9, Lesen und Schreiben 10, Magiekunde 11, Rechtskunde 7, Staatskunst 10, Krankenheilkunde 8, Seelenheilkunde 7, Kochen 8, Malen 9, Musizieren 11 (Flöte), Schneidern 9, Singen 7, Brettspiel 8, Sprachen 6 (Horathi, Tulamidy 2, Echsisch 3, Zhayad 1), Alte Sprachen 5 (Bosparano, Aureliani 3)

Zauberfertigkeiten: Destructibo 4, Illusionen zerstören 9, Bannbaldin 7, Manifesto 12, Materialia Animat 5, Balsam 6, Klaram Purum 2, Levthans Feuer 1, Analüs 8, Odem Arcanum 7, Penetrizzel 11, Oculus Astralis 10, Auris Nasus Oculus 12, Duplicatus 8, Aureolus 10, Menekel 16, Impositoris 7, Luciferi 9, Reflectimago 17, Vogelzwitschern 9, Weihrauch 13, Blitz dich find 11, Ecliptifactus 2, Fulminictus 6, Plumbubarum 1, Kulminatio 8, Unitatio 9, Immaterialis 10, Traumgestalt 2, Visibili 4, Imago 6, Ohne Kamm 7, Arcanovi 10, Dunkelheit 3, Flim Flam 6, Reversalis 10, Silentium 5, Sigillus 9, Objectum Disaparetec 4

9. Der Pavonische Hof

Nicht weniger als 125 Menschen leben auf Burg Eskenderun. Davon entfällt allein die Hälfte auf die Trabantengarde, deren Dritte Schar im Feld geblieben ist.

Gransignora Comtessa Lutisana ay Oikaldiki (27 Jahre, dunkelbraune Haare) **85-90**

Leibzofe Livia (42 Jahre, schwarzhaarig mit grauen Strähnen, aus Despiona) **86**

Geheimsekretär Tiro von Mirham (24 Jahre, schwarzhaarig, spitzbärtig, aus Mirham) **102**

Gesellschafterin Cusmina della Dorradezza (42 Jahre, kupferrote Haare, aus Neetha, ehemals Mätresse des Mgf. Phrenos, später Mitverschorene im *Bund der Neun*, auf Lutisanas Fürsprache nur aus Neetha verbannt) **27**

Comtessa Chaliane ay Oikaldiki (4 Jahre, braunhaarig, aus Eskenderun) **91, 92**

Comtessa Tilliana ay Oikaldiki (8 Jahre, dunkelblond, aus Eskenderun) **91, 92**

Comtessa Celissa ay Oikaldiki (1 Jahr, rotbraune Haare, aus Eskenderun) **74**

Prinz Fiorenzo da Vanha (11 Monate, schwarzhaarig, aus Trahelien) **74**

Kinderfrau Tsaya (22 Jahre, schwarzhaarig, aus Eskenderun) **74**

Pagin Tayim-Ildra di Visterdi (8 Jahre, rothaarig, aus Ankram, Tochter der Baronin von Ankram und des Barons von Onjaro, Zwilling von Jodok) **103**

Page Jodok-Jalil di Onerdi (8 Jahre, schwarzhaarig, lockig, aus Ankram, Sohn der Baronin von Ankram und des Barons von Onjaro, Zwilling von Tayim) **103**

Herold Zeremonienmeister Erzieher Alrizio ze Westherfolden (40 Jahre, dunkelblond, aus Ralûnk, seit seiner Pagenzeit in Eskenderun) **104**

Haushofmeister Meinhard von Hasenstein (34 Jahre, rothaarig, aus Albernia, Barde) **67-69**

Urbarschreiberin (Signorie, Domäne) Sefira (57 Jahre, nußbraune Haare, aus Eskenderun, Vitos Tochter) **75**

Gerichtsschreiber (Friedensgericht, Freigericht) Archivar Lehrer Vito (80 Jahre, kahl, hager, aus Khalôd, Sefiras Vater) **75**

Gerichtsdienner Carolan (51 Jahre, grauhaarig, Habglatze, aus Karasuk) **123**

Dienerin des Haushofmeisters Erlane (18 Jahre, hellbraune Haare, aus Afardia) **123**

Leibmedicus Medicinalmagus Faron Chirurgos (38 Jahre, schwarzhaarig, aus Belhanka, Waise, Stipendiat, ehemals Borbaradianer in Mengbilla) **93**

Famulus Xelim (16 Jahre, schwarze Haare, Kinnbärtchen, aus Eskenderun) **123**

Hebamme Krankenpflegerin Priesterin Yolde (73 Jahre, grauhaarig, aus Abbadom) **76**

Hofbarbier Xandros (44 Jahre, dunkelbraune Haare, hager, aus Zyklopää) **102**

Hofmaler Ironimo di Tobria (eigentlich Romin Ochsentritt, 52 Jahre, grauhaarig, blind, aus Tobrien) **111, 112**

Hofnarr Vorkoster Falk von Zendolo (38 Jahre, rothaarig, aus Silas) **47**

Zeugmeister Romejan (71 Jahre, grauhaarig, schnauzbärtig, aus Neetha) **119**

Waffenputzer Tozo (17 Jahre, braunhaarig, aus Eskenderun) **123**

Taubenwart Bardo (56 Jahre, grauhaarig, aus Eskenderun) **119**

ESKENDERUN

Kellermeisterin Swanja Dronjasdottir (39 Jahre, braunhaarig, aus Ottahal, Thorwalersippe) **119**

Hilfsköchin Shanya (51 Jahre, schwarzhaarig, aus Eskenderun) **55**

Brotbäckerin Jasmina (49 Jahre, rothaarig, aus Castel da Rosa) **123**

Küchenmagd Ilma Subalterno (51 Jahre, dunkelbraune Haare, aus Eskenderun) **60, 61**

Küchengehilfe Timor Subalterno (20 Jahre, braunhaarig, aus Eskenderun, Verehrer Asaris) **60, 61**

Schlachter Rallio Subalterno (54 Jahre, braunhaarig, aus Honâk) **60, 61**

Küchenjunge Brin (12 Jahre, schwarzhaarig, aus Osten Ara) **51**

Küchenjunge Farellino (12 Jahre, blond, aus Shilish) **51**

Tellerwäscherin Bezeth (11 Jahre, schwarzhaarig, mager, aus dem "Sklavendorf")

Wäschebeschließerin Weberin Charine (76 Jahre, weißhaarig, aus Eskenderun) **123**

Spinnerin Danja (20 Jahre, flachsb blond, aus Tharsin) **123**

Grobschneiderin Nella (33 Jahre, dunkelbraune Haare, aus Brelak) **123**

Näherin Asari (27 Jahre, schwarzhaarig, aus Suderstein, von Timor verehrt) **123**

Näherin Nelenä (41 Jahre, braunhaarig, aus Drôl) **123**

Großdiener Rajado (47 Jahre, rotbraune Haare, aus Eskenderun) **123**

Wartefrau Marizia (36 Jahre, kupferrote Haare, aus Eskenderun) **123**

Aufträger Yeto (22 Jahre, braunhaarig, aus Shilish) **123**

Jungdiener Talor (16 Jahre, schwarzhaarig, aus Eskenderun) **123**

Knecht Achmad (35 Jahre, schwarzhaarig, schnauzbärtig, aus Eskenderun) **123**

Heizer Goswin (40 Jahre, braunhaarig, schnurrbartig, aus Neetha) **123**

Stiefelputzer Gaftar (36 Jahre, schwarzhaarig, aus Hadûk, dort ehemals Dorftrottler) **123**

Stallmeisterin Ulissa (50 Jahre, schwarzhaarig, aus Torquil) **4.4.3**

Kutscherin Raffaella (66 Jahre, rothaarig, graue Strähnen, aus Castel da Rosa) **4.4.3**

Sattler Tulaf (30 Jahre, schwarzhaarig, schnurrbartig, aus Suderstein) **4.4.3**

Pferdebursche Elgor (26 Jahre, braunhaarig, aus Honâk) **4.4.3**

Stallmagd Rahjalina (23 Jahre, hellbraune Haare, aus Kankra) **4.4.3**

Pferdebursche Chadim (22 Jahre, dunkelbraune Haare, aus Tashbar) **4.4.3**

Sänfenträger Quin (22 Jahre, hellbraune Haare, aus Neetha) **4.4.3**

Sänfenträger Aldur (21 Jahre, blond, aus Shilish) **4.4.3**

Schmiedin Neetya (42 Jahre, braunhaarig, aus Neetha) **4.4.1**

Schmiedelehrling Édala (16 Jahre, rotbraune Haare, uneheliche Tochter Neetyas) **4.4.1**

Efferdgeweihter Vilpo (56 Jahre, sieht viel älter aus, grauhaarig, dürr, aus Eskenderun) **4.4.8**

Delhena Subalterno (11 Jahre, braunhaarig, Ilmas und Rallios Tochter, Timors Schwester) **60, 61**

Kapitän Argondo der Galeere *Tizzo* (44 Jahre, braunhaarig, aus Billhén, ehemals Rudersklave, führte einen Aufstand an und befehligt heute das Schiff, auf dem er an die Ruderbank gekettet war) **70, 71**

Kapitän Khelekel der Galeere *Tilfur* (67 Jahre, sieht viel jünger aus, grauhaarig, Halbfelf, aus Havena) **70, 71**

Zur Trabantengarde siehe **10. Die Trabantengarde**.

Die Foltermeisterin Cella die Orkin (12) und der Kobold Fitz (39) wohnen zwar in der Burg, aber ohne Hausgemeinschaft mit den anderen.

Die Brückenwartin Sulima, ihre drei Zöllnerinnen und Zöllner und der Pfauenwart Rorik leben mit ihren Familien im Dorf.

10. Die Trabantengarde

Geschichte

- 17 Hal: Gründung durch Baron Ursino von Kabash, Garnison Thegûn, Waffenmeister Nazir ibn Tulachim
- 19 Hal: Niederlage bei der Verteidigung Chababiens gegen königliche Truppen, erfolgreiche Verteidigung Kabashs gegen Novadis, in Ankram Abwehr eines Überfalls der Gesetzlosen
- 20 Hal: erfolgreiche Verteidigung Thegûns gegen den Orden der Schwerter zu Gareth
- 22 Hal: Übernahme durch Kronvogt Cedor von Eskenderun, Verluste gegen den Lindwurm von Onjaro, Capitaña Tallith ya Balash
- 23 Hal: erfolgreiche Verteidigung Thegûns gegen aufständische Pflücker
- 24 Hal: Niederlage bei Ralûnk gegen marodierende Thorwaler
- 26 Hal: Sieg vor Thegûn über ein Heer von Aufständischen
- 27 Hal: Eingliederung der Eskenderuner Schwerträger, Garnison Eskenderun, Aufbruch der Dritten Schar nach Tobrien
- 28 Hal: Profos Edorian ya Timerlan, schwere Verluste in der Schlacht an der Trollpforte
- 29 Hal: Profos Enrisco da Vancha

Uniform

Küraß, Morion, rot-blau quadriertes Wams mit blauen, gepufften, rot geschlitzten Ärmeln (ohne Küraß: rot-blau quadrierte Tunika), linnen Hemd, lange Unterhose, rote Beinkleider, Reitstiefel (zu Fuß: Stiefel), Handschuhe, Gürtel, Wehrgehenk, Schwert, Schwertscheide, Rabenschnabel (nur zu Pferd), Dolch, Dolchscheide, Kriegslanze (zu Fuß: Hellebarde). Ein Teil der Trabanten ist auch an Bögen und Ballisten ausgebildet. Den Männern ist entweder glatte Rasur oder ein sorgfältig gestutzter Vollbart gestattet.

Aufgaben

Bewachung von Burg Eskenderun und der Chababbrücke, Überwachung der Verzollung, Schutz der Einwohner des Dorfes, Leibwache des Pavonischen Paares, Verbindung zu den Signaltürmen von Solon, Shilish und Shashlik, Botendienste.

Gliederung

Die Trabantengarde besteht aus vier *Scharen* zu je vierzehn Frauen und Männern. Jede Schar besitzt einen *Ensigno* oder eine *Ensigna*, dem ein ein *Corporal* oder eine *Corporalin* beigegeben ist, wobei beide je sechs *Trabanten* (salopp "*Trabi*" gerufen) anführen. Die so gebildeten Gruppen von sieben Männern und Frauen, von denen die Trabantengarde acht umfaßt, bewohnen im Felde je ein Zelt, weshalb sie auch sonst als "*Zelt*" angesprochen werden. Die meisten *Zelte* sind wie Familien: Es wird zusammen gegessen, geschlafen, gekämpft, gearbeitet...

Den Befehl über alle vier Scharen führt der *Profos* der Trabantengarde, der nur dem Pavonischen Paar verantwortlich ist und im Felde Anspruch auf ein eigenes Zelt genießt. Das Soll von 57 Männern und Frauen ist ein Mindeststand: zusätzliche Trabanten können aufgenommen und den Scharen zugeteilt oder als eigenes *Zelt* formiert werden. Außerdem zählen zur Trabantengarde der Leibbursche des Profos, ein Feldkoch und seine zwei Troßbuben oder Trommlerjungen. Ein *Trabi* dient als Signalbläser, und der dienstälteste Ensigno führt die Fahne.

Quartiere

Drei Scharen wohnen in der Burg selbst, davon die Erste im *Söldnerturm*, die Zweite und Dritte auf dem Dachboden (123), die Vierte Schar sitzt im Vorwerk (4.3) am chababischen Ufer. Die Scharen in der Burg werden auch "innere Scharen", die andere "äußere Schar" genannt. Die Rösser der Trabantengarde sind im Pferdestall (4.4.3) und im Fohlenstall (4.4.4) auf der Isola untergestellt oder weiden in der Roßkoppel auf der *Immanwiese*.

Alltag

Ständig stehen sieben *Trabis* auf Wachposten: zwei am Tor (1), einer auf dem Taubendach (124), einer auf dem Wäshedach (128), einer im Großen Saal (84), einer am Vorwerk (4.3), einer an der Zugbrücke (4.4.9). Nachts verstärkt von den Torwachen eine das Vorwerk, während die andere den Profos begleitet, der Posten und Bereitschaft auf Kontrollgängen inspiziert. Wachablöse ist alle drei Stunden. Während ein *Zelt* auf Posten steht, liegt das nächste schon in Bereitschaft im Dienerzimmer (95).

Wer auf Posten steht, muß volle Rüstung und die Waffen an sich tragen, die Umgebung beobachten, Ungewöhnliches so bald als möglich dem Corporal oder Ensigno melden und natürlich potentiell gefährliche Personen aufhalten. Es ist verboten, sich vom Postenbereich zu entfernen, Speisen und Alkohol einzunehmen, laut zu reden und singen, zu spielen und musizieren. Am Tor darf man sich nicht setzen, anderswo nur, wenn dadurch das Gesichtsfeld nicht eingeschränkt wird. Eine Wache auf Posten darf ihre Waffen niemand aushändigen, auch einem Corporal oder Ensigno nicht - erst muß sie von ihrem Posten abgelöst werden.

Auf Bereitschaft muß man den Küraß tragen, Helm und Waffen mit ein paar Schritten und raschem Griff erreichen haben und sich im zugewiesenen Raum oder unmittelbarer Nähe aufhalten. Man darf sitzen, essen und trinken, sich unterhalten, leise singen und musizieren, spielen und rauchen. Es ist verboten, Alkohol zu trinken, so laut zu lärmern, daß man einen Alarmruf überhören könnte, zu liegen oder gar zu schlafen.

Das Tor, das Vorwerk und die Zugbrücke werden bei Sonnenaufgang geöffnet und bei Sonnenuntergang geschlossen. Der Morgenappell findet auf dem Paradedach (127) statt. Der Posten auf dem Taubendach (124) begrüßt die Sonne mit Fanfarenschall und hißt die Fahne. Alarm wird durch mehrere Fanfarenstöße *kurz-lang* oder durch den Schrei "Alarm!" gegeben. Die übliche Ehrbezeugung gegenüber Adligen erweist ein *Trabi*, indem er mit dem Stiefel aufstampft und die Hellebarde präsentiert.

Die *Trabis* nehmen die Mahlzeiten (Frühstück kurz nach Sonnenaufgang, Mittagsmahl Viertel nach Praios, Abendmahl kurz vor Sonnenuntergang) gemeinsam mit dem restlichen Gesinde in der Halle (5) ein. Wer zur Frühstücks- oder Mittagszeit auf Posten geht, bekommt das Essen vorher auf Bereitschaft serviert. Auch wer zur Essenszeit in Bereitschaft ist, bekommt das Essen dorthin serviert. Wer zur Abendmahlszeit auf Posten steht, bekommt nachher in der Küche (51) zu essen.

Jeder *Trabi* hat einen freien Tag in der Woche. An den anderen Tagen versieht er Wachdienst oder begleitet das Pavonische Paar, dazwischen geht es zum Exerzieren, Ausreiten, Waffenübungen (bei Schlechtwetter in der Halle), Zielschießen und der Pflege von Pferd und Waffen. Nach Feierabend kann er, sofern nicht zur Wache oder Bereitschaft eingeteilt, sich nach Belieben vergnügen, auch Ausgang ins Dorf ist ohne weiteres möglich, Zapfenstreich um Mitternacht. Aber auch an den freien Tagen darf ein *Trabi* nur mit Erlaubnis des Profos außerhalb des Quartieres nächtigen (etwa bei einer Geliebten; es besteht Heiratsverbot) oder die Signorie Eskenderun verlassen. Er hat auch außer Dienst alles zu unterlassen, was das Ansehen der Trabantengarde schmälern könnte. Darüber hinausgehenden Urlaub erteilt der Profos nur bei wichtigen Gründen oder als besondere Ehrung.

Auf Feldzug

In den Satteltaschen ihrer Schlachtrösser führen die Trabanten zumindest folgende Ausrüstung mit: Wolldecke, Striegelzeug, Verbandszeug, Feuerzeug (Feuerstein, Stahl, Zunderdose, Zunder), Wappengegensätze (Lappen, Sand, Schleifsteine, Stahl, Öl), Eiserne Ration, Messingbesteck (Messer, zwei-zinkige Gabel, Löffel), Messingschale, Feldflasche, Holzbecher (oft persönlich geschnitten und bemalt), Rasiermesser, Holzkamm, Ersatzwäsche (Unterhose, Hemd).

Daneben tragen Packpferde: Zelte, Kessel, Kochgeräte (Schöpfer, Spieß, Hobel, Messer), Proviant (Bohnen, Sonnenblumenöl usf.), Werkzeug (Spaten, Hammer, Äxte). Ein Corporal führt die Fahne, der Profos hat Fernrohr und Landkarte bei sich, einige Trabanten Fanfaren und Trommeln.

Die Trabantengarde

Profos Enrisco da Vancha (45 Jahre, dunkelbraune Haare, Kinn- und Oberlippenbart, Augenklappe, Verbannter aus Trahelien, Signor von Rûl)

Erste Schar

Ensigno Branwîn* (54 Jahre, grauhaarig, vollbärtig, aus Dâl, väterlich) 115

Corporalin Talya* (38 Jahre, schwarzhaarig, aus Tashbar) 115

Simian* (33 Jahre, blond, vollbärtig, aus Drenidet, Vetter von Yando) 99

Quenja (34, braunhaarig, aus Drôl) 97

Ulim (30 Jahre, blond, vollbärtig, aus Brelak) 99

Rodec (27 Jahre, blond, vollbärtig, aus Shashlik) 116

Wenzelslaw (26 Jahre, rotblond, aus Nostria, Bruder von Stane) (116)

Stane (25 Jahre, blond, aus Nostria, Bruder von Wenzelslaw) (116)

Yvonya (23 Jahre, blond, aus Brabak, Waise) 97

Calyde (22 Jahre, blond, aus Quasmerando) 98

Sasiphäa (22 Jahre, blond, aus Zyklopäa, mit Andryos gekommen) 98

Hadron (22 Jahre, blond, aus Drôl, von Don Cedor begnadigter Dieb) 117

Andryos (21 Jahre, braunhaarig, lockig, aus Zyklopäa, mit Sasiphäa gekommen) 117

Ayricia (20 Jahre, braunhaarig, aus Skirza) 98

Zweite Schar

Ensigno Felizzo* (44 Jahre, braunhaarig, aus Saladuk, brutal) 119

Corporalin Dracane* (34 Jahre, blond, aus Climet) 123

Terdin* (30 Jahre, schwarzhaarig, aus Thegûn, ehemaliger Geweihter) 123

Argiope (38 Jahre, blond, aus Zyklopäa) 123

Xavira (33 Jahre, dunkelbraune Haare, aus Wanka) 123

Lucan (28 Jahre, rothaarig, vollbärtig, aus Neetha) 123

Duridanya (26 Jahre, braunhaarig, aus Windhag) 123

Murimo (26 Jahre, braunhaarig, vollbärtig, aus Myhlfurt) 123

Tozo (24 Jahre, blond, aus Vinreb, Winzersohn) 123

Yulim (24 Jahre, dunkelblond, vollbärtig, aus Drôl, mit Dschadar gekommen) 123

Cora (23 Jahre, blond, aus Dunkelgrub, von Don Cedor begnadigte Räuberin) 123

Cario (21 Jahre, dunkelbraune Haare, vollbärtig, aus Shilish) 123

Aldare (20 Jahre, schwarzhaarig, aus Statio XXII) 123

Kaljo (17 Jahre, schwarzhaarig, aus Wanka) 123

Dritte Schar

Ensigno Tarsim von Hussbek (19 Jahre, braunhaarig, aus Kuslik, Kegel des verfeimten Barons von Hussbek) 104

⊗ Ensigna Saginda** (43 Jahre, blond, aus Keshal Rondra, verstoßene Amazone) (119)

⊗ Corporalin Palinai** (31 Jahre, schwarzhaarig, aus Keshal Rondra, verstoßene Amazone) (123)

⊗ Silvana** (25 Jahre, blond, aus Eskenderun, Cassims Geliebte) (123)

⊗ Cassim** (22 Jahre, dunkelblond, aus Honâk, Silvanas Geliebter) (123)

⊗ Troyan** (23 Jahre, schwarzhaarig, vollbärtig, aus Arivor) (123)

⊗ Eslam (34 Jahre, schwarzhaarig, aus Almada, dick, gemütlich, Tulamide) (123)

⊗ Galda (32 Jahre, blond, aus Somina) (123)

⊗ Yasona (28 Jahre, braunhaarig, aus Solon) (123)

⊗ Siona (26 Jahre, schwarzhaarig, aus Eskenderun) (123)

⊗ Yando (26 Jahre, blond, vollbärtig, aus Drenidet, Vetter von Simian) (123)

⊗ Dschadar (25 Jahre, schwarzhaarig, aus Drôl, Tulamide, mit Yumin gekommen) (123)

Selo (21 Jahre, braunhaarig, aus Purfo, ehemals Fischer) 123

⊗ Yann (18 Jahre, blond, aus Neetha, ehemals Küchenjunge) (123)

⊗ Orchai (34 Jahre, schwarzbraunes Fell, aus Eskenderun, Ork) (123)

Vierte Schar

Ensigno Elweng Wisard (24 Jahre, braunhaarig, vollbärtig, aus Windhag, Krieger, Wanderschule "Schwarzer Drache von Brig-Lo") 4.3

Corporalin Rosalia* (46 Jahre, rothaarig, aus Malur) 4.3

Rorik* (35 Jahre, rotbraune Haare, aus Thegûn) 4.3

Voltana* (32 Jahre, schwarzhaarig, aus Drôl) 4.3

Garfang* (31 Jahre, blond, vollbärtig, aus Sylvanisco, heimlich mit Arline verheiratet) 4.3

Arline* (31 Jahre, blond, aus Hasâm, heimlich mit Garfang verheiratet) 4.3

Rajado (30 Jahre, blond, vollbärtig, aus Barûn) 4.3

Szadan (28 Jahre, blond, vollbärtig, aus Drôl, entflohener Sträfling) 4.3

Hanzo (26 Jahre, braunhaarig, vollbärtig, aus Brelak) 4.3

Uocco (26 Jahre, braunhaarig, aus Eskenderun, Geliebte im Dorf) 4.3

Faccino (25 Jahre, dunkelbraune Haare, vollbärtig, aus Shilish, Kegel zuhause) 4.3

Brisca (23 Jahre, schwarzhaarig, aus Klein-Trahelien) 4.3

Gianno (20 Jahre, schwarzhaarig, vollbärtig, aus Eskenderun) 4.3

Adran (20 Jahre, rothaarig, aus Dondaris, Ergebnis einer Vergewaltigung durch Thorwalpiraten) 4.3

Leibbursche Chasimin (18 Jahre, braunhaarig, aus Purfo) 45, 46

⊗ Feldkoch Gaftar (47 Jahre, Richterperücke, kahl, dick, aus Dabran, Tulamide, griesgrämig) (4.3)

⊗ Trommlerjunge Prospero (14 Jahre, schwarzhaarig, aus Eskenderun) (123)

⊗ Troßbub Barînn (12 Jahre, braunhaarig, aus Karasuk) (123)

* Gründungsveteranen
** ehemalige Eskenderuner Schwerträger



11. Die Belletristische Bibliothek

Die folgende Liste ist als demonstrative Enumeration zu verstehen (* real vorliegender Text).

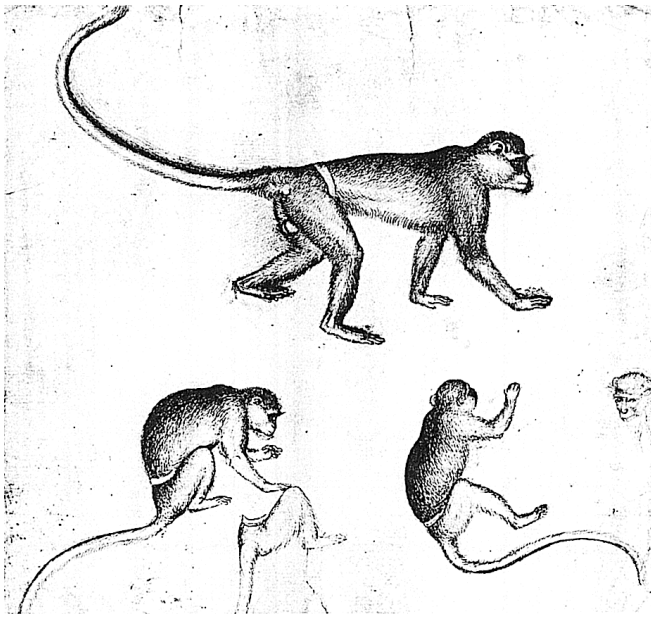
Periodika

Aventurischer Bote*
Hesindespiegel*
Harika¹
Yppolita²
Das Güldene Pergament³
Neue Brabaker Bilderpostille, Drôler Ausgabe
Das Traktat* – Zirkular des Zirkels der Graumagier zu Grangor, Ausgaben XIII und XV bis XXXIV
H.E.M.M.U.N.G.E.N.*, Hofpostille des Herzogs von Engasal, Ausgaben 1 bis 3
Der Phraischafzüchter⁴
Havena-Fanfare, Ausgabe 5. Rahja 7 Hal*
Traviagefällige Postille* – Mitteilungen aus dem Traviakult No. 5, Rondra 28 Hal
Die Rabenschwinge* – Offizielles Nachrichtenblatt der Kemi-Krone, Nr. 1, 3, 4 und 8
Yleh'sches Journal* – Kurzes Mondsblatt Ylehas und Antien'Maréts sowie offizielle Nachrichtenjournale der ylehischen Regierung, Exemplari No. 1, Sonderausgabe Exemplari No. 4 & 5

Schriftrollen

Abendlied eines Bauersmanns*⁵
Admiral-Sanin-Marsch⁶
Alles nur geklaut, Lied⁷
An den Ufern von Elburum⁸
Auf auf zum Kampf*, Lied⁹
Auf Golgaris Schwingen*, Lied¹⁰
Bal-Honak-Marsch¹¹
10 kleine Answinisten, Lied¹²
Der Bär von Weiden*, Lied von Wolfhart von der Wiesen¹³
Ballade von Bomil und Calyde¹⁴
Brig-Lo*, Lied¹⁵
Brin Olien*, Ballade
Das Feuer von Prem, Lied
Das Landknechtslied*
Das Landlied*
Das Lied der Dünen
Das Lied der Obristin*, von Krischna von der Drachenzwinge
Das Lied von der schönen Braut
Das Lied von Marano*, von Huminio dem Sänger
Das Lied von Nadyana, Niamh, Naschda und Nurinai*
Dat Du min Herzog bist...*, Lied
De Arte Amoris, Gedicht von Rahjalina Stellona, Geliebte der Göttin
Diarium des Tarek ibn Ukhrahan*, übersetztes Tagebuch der Reise eines novadischen Gelehrten ins Liebliche Feld
Der Daimonenmeister*, Verszyklus
Der Albernier*, Lied
Der goldene Klang der Stille, von Seemond und Karfunkel
Der Krieger und der Tod*
Der Löwe von Weiden*
Der Molcho*, Gedicht von Matran Kahlinger¹⁶
Der Ritter und die Magd, sozialkritisches Lied von einem unbekannten Wanderarbeiter aus dem Lieblichen Feld
Der Simpel und das Madamal, Ballade¹⁷
Der Sklave von Al'Anfa*, Bildergeschichte von Jassaf Santo
Der Trommler*, Gedicht von Guthrand von Efterdingen¹⁸
Die alte Söldnerin*, Lied¹⁹
Die Angel der Eule*²⁰
Die Ballade vom Trinker*²¹

Die Ballade von Alrik dem Schmied*²²
Die Ballade von Fürstenhort*²³
Die Ballade von Matti Hain*²⁴
Die Efferdsbraut²⁵
Die Imman-Hymne*, Lied²⁶
Die Legende der Hl. Thalionmel*²⁷
Die Maid am See*, Gedicht²⁸
Die Mantikorica²⁹
Choral des Heiligen Nemekath³⁰
Die Mär vom Lieblichen Feld*, Spottgedicht von Hesindian von Drachenzahn³¹
Die Mär vom Ritter Odilbert*, Ballade³²
Die Mär vom tapferen Ritter Solstono und wie er den Drachen erschlug, von Pedro dem Diener
Die Orakelsprüche von Fasar*
Die Rebe³³
Die Rosenrolle, Autor unbekannt
Die Sage von der Fee Solaline von den Mandelhöhen*³⁴
Die Sehungen Selems des Anderen Gastes*³⁵
Die Travia-Preisung*, Lied³⁶
Die Verschwörung von Gareth, Ballade³⁷
Die Zwölf Ehernen Gebote der Ehrenhaftigkeit*³⁸
Dir zu Ehren³⁹
Kor zu Ehren*⁴⁰
Dreckig, feige und gemein, ja so muß ein Schwarzmops sein, Lied⁴¹
Dreitagebart, Lied⁴²
Drôler Schuh aus Drôler Leder*, Lied⁴³
Eil' dich, Tsaja*, Gedicht⁴⁴
Ein Bursche einen Tunnel grub, Lied⁴⁵
Eine Insel, Lied⁴⁶
Eine Perle für mein Liebtreu, eine Perle aus Sinoda, Lied von Alrik Wulfenpein⁴⁷
Erinnerungen werden mit Äxten gemacht, Lied⁴⁸
Es säuft der Adel, was er kann*, Lied⁴⁹
Es war ein Rundhelm und sein Lieb, Lied⁵⁰
Frühstück im Güldenland, Lied⁵¹
Gebet vom Blute⁵²
Geboren wild zu sein, Lied⁵³
Gibt's doch gar nicht, Lied⁵⁴
Glaubst du alles was ich sage, Lied⁵⁵
Grimmer Bär auf grünem Schilde*⁵⁶
He Meister Sklaventreiber, gib mir doch Bananen⁵⁷
Heilerin mit Kind von mir drin, Lied⁵⁸
Heitre Vinsalter Scherzgedichte*⁵⁹
Herzliches Beileid zum Sieg, Spottlied über Nostria und Andergast von Broderic Fredhelm⁶⁰
Heut' Nacht ich hab' geträumet*, Gedicht von Adran Bachental⁶¹
Hexen*, Lied⁶²
Hielt einst fest den Ingval, Lied⁶³, Die Fabel vom pffiffigen Nostriener⁶⁴, Am Steine von Nosteria, Lied⁶⁵, Es springt die Flunder keck vor Übermut, Lied⁶⁶, Die Tränen Mutter Nostrias um Kendrar, Lied⁶⁷
Ich bin so allein⁶⁸
Ich bin Söldner von Beruf*, Lied⁶⁹
Ich kann nicht zu ihr kommen, Lied von Harden von Ragathsquell⁷⁰
Im hohen Norden*, Lied⁷¹
Im Vollrausch, die Zwerge, sie zieh'n fallera, Lied⁷²
Immer mitt'n in die Fresse rein, Lied⁷³
In den Krieg*, Lied⁷⁴
Irgendwann gibt's ein Wiedersehn, Lied⁷⁵
Ist 'nen langer Weg nach Boran, Lied⁷⁶
Junge Garde*, Lied⁷⁷
Kapo dong netto Macho, Lied⁷⁸
Katzengold, Katzengold⁷⁹
Kenn ein Land, Lied⁸⁰



Drei Affen

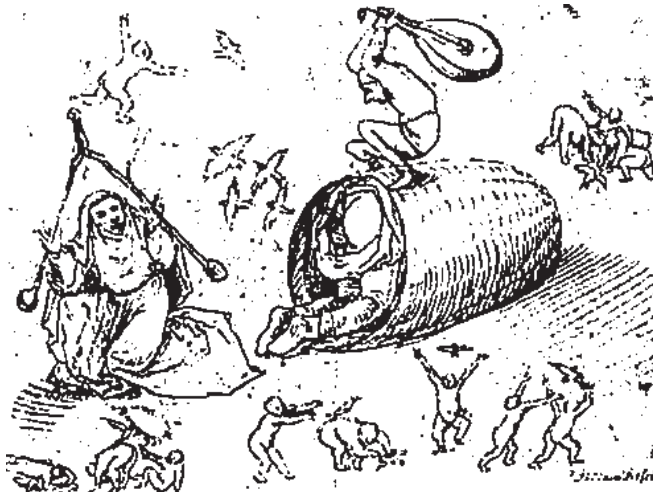
Khunchomer Schenkenlied*, von Linnert von Eslebon⁸¹
 Klagelied⁸²
 Kleiner vertrockneter Zitronenbaum, Lied⁸³
 Klopff, klopff, klopff nur an Alverans Tor⁸⁴
 Land des Horas*, Hymne des Horasreiches⁸⁵
 Höre (Hüte dich), Hela, wir kommen, Gareth Reichshymne⁸⁶
 Licht des Todes*, Gedicht⁸⁷
 Liebe im Ausguck, Lied⁸⁸
 Liebesgruß⁸⁹
 Lied der Löwin von Neetha⁹⁰
 Lied von Ruthor*
 Lied zum Hoftag zu Weidleth*, von Amber Zahrajan und Hagen dem Tambour⁹¹
 Mein Pferd – mein Leben, Lied von Vilmja aus Beilunk⁹²
 Mein weicher warmer Olporter, Lied⁹³
 Nimm dies, Lied⁹⁴
 Nimmermehr!⁹⁵
 Ogerschlacht*, Lied⁹⁶
 Osterfelde-Lied⁹⁷
 Ousdrasils-Sang⁹⁸
 Radscha yn chaelis, Hymnus an Rahja aus der Kluge-Kaiser-Zeit
 Pilgere zu Boron, Choral⁹⁹
 Ragathsky-Marsch¹⁰⁰
 Reto, deine Krieger sind müde, maraskanisches Lied¹⁰¹
 Heute Nemrod, morgen tot, maraskanisches Lied¹⁰²
 Ring der Angroschim, Lied¹⁰³
 Ritter von Laguana*, Lied¹⁰⁴
 Rondra, laß mich rein laß mich raus, Lied¹⁰⁵
 Rose von Al'Anfa, ich hasse es zu gehn¹⁰⁶
 Sagst du alles was ich glaube, Lied¹⁰⁷
 Sand in den Stiefeln aus Thalusa, Lied¹⁰⁸
 Schafe, Schafe, Häusle baue, Lied¹⁰⁹
 Sembelquast*, Lied¹¹⁰
 Siebenstreich*, Ballade vom Barden Adaon von Finsterkamm
 So ist das Leben, Lied¹¹¹
 Stolze Herrin am Perlenmeer¹¹²
 Stolztes Land am Yaquirstrand, Lied auf Almada¹¹³
 Süßer die Liebe nie leidet, Lied von Rahjadin Okenheld
 Swafnir ruft – wir kommen, Lied¹¹⁴
 Tannengrün-Klage*, Lied¹¹⁵
 Tausend Meilen von zuhaus¹¹⁶
 Thorwaler Lieder: Jurga-Lied, Hjalmeform-Lied, das Lied von Tors-
 tor Om, das Lied vom Hetmann Faenwulf, Hjalldi-Lied, Asleif-
 Lied, Hagenlied, Garhelt-Lied¹¹⁷

Trauersang – den Helden von Eslamsbrück*¹¹⁸
 Smardurs Offenbarung¹¹⁹
 Tulamidische Märchen: Die Gründung von Fasar, Zulhamid und
 Zulhamin, Rashtul, das Märchen vom kühnen Dschadir, der Zug
 der Zehntausend*, das Märchen vom Guldernen Drachenkönig¹²⁰
 Über den Wellen, Lied¹²¹
 Unser Khunchom¹²²
 Verpiß Dich, Lied¹²³
 Vier Fragen zur Göttin Tsa¹²⁴
 Vierzigtausend Kriegshämmer¹²⁵
 Vom Tante des Ainkhörn, von Merrlyn dem Mutigen
 Von anderen Sphären*, Gedicht von Adran von Corwick¹²⁶
 Weil ich ein Meuchler bin¹²⁷
 Weine nicht um mich, oh Al'Anfa¹²⁸
 Weine nicht, Perle des Südens, Lied von Richmod vom Tann¹²⁹
 Wen wollen wir hauen*, Lied¹³⁰
 Wenn das der Hauptmann wüßte¹³¹
 Wir jagen den Ork*, Lied¹³²
 Wir lagen vor Kannemünde¹³³
 Wir leben im Westen, Lied¹³⁴
 Wir sind die Welt, Lied¹³⁵
 Wir sind zwei wilde Pferde¹³⁶
 Wir wollen unseren alten Hal wiederhaben, Lied¹³⁷
 Adversus haeresim borbaradianum¹³⁸
 De turpitudinibus Tharsoni*, Zwölfteilige Bannbulle des Schwert-
 bundes¹³⁹
 Borbarads Ultimatum¹⁴⁰
 Akten der Erleuchteten zu Bosparan, gefälschte Ketzerschriften¹⁴¹
 Erste Offenbarung von Baltrea¹⁴²
 Zweite Offenbarung von Baltrea¹⁴³
 Sancti Praionis Nomine* / Sancta Successio Nostra* / Quia Impera-
 tor Heliodani*, Bullen der Boten des Lichts, zusammengefaßt im
 Reichs- oder Concordats-Epistulum¹⁴⁴
 Universitäts-Edikt*, von Eolan IV Berlinghan¹⁴⁵
 Gareth Artenschutz-Gesetz, von Kaiser Hal¹⁴⁶
 Instrumentum Pacis Cuslicanum, Frieden von Kuslik
 Instrumentum Pacis Supramontense, Friede von Oberfels*
 Gareth-Erlaß, von Haldur-Horas¹⁴⁷
 Lex Imperia, von Yarum-Horas
 Zwölfgötter-Edikt, von Silem-Horas¹⁴⁸
 Edikt von Eskenderun
 Auflösungsverfügung der Mark Neetha, das Urteil gegen Phrenos ay
 Oikaldiki
 Thegüner Bulle
 ohne Titel, mehrere Blätter gebunden: Geron von Irendor, Wider
 Brin von Gareth, Wider Anconius Aeskulap, Über den Kusliker
 Frieden; Alessandro von Eisen, De Imperio Duodecadivino;
 Elkrad Bosserossi, De Corona Garethica

 Der Baummensch, Federzeichnung [Hieronymus Bosch, Der Baum-
 mensch]
 Zwei Ungeheuer, Federzeichnung [Hieronymus Bosch, Zwei Unge-
 heuer]
 Das Feld hat Augen, der Wald hat Ohren, Federzeichnung [Hiero-
 nymus Bosch, Das Feld hat Augen, der Wald hat Ohren]
 Kobold mit einem Schiff um den Hals, Federzeichnung [Hierony-
 mus Bosch, Gnom mit einem Schiff um den Hals]
 Frau neben einem Mann im Bienenkorb, Federzeichnung [Hierony-
 mus Bosch, Frau neben einem Mann im Bienenkorb]
 Zwei Köpfe (Karikatur), Federzeichnung [Hieronymus Bosch, Zwei
 Köpfe (Karikatur)]
 Bettler und Krüppel, Federzeichnung [Hieronymus Bosch, Bettler
 und Krüppel]
 Studien zu Ungeheuern (zwei Blätter), Federzeichnungen [Hiero-
 nymus Bosch, Studien zu Ungeheuern]
 Drei Affen, Zeichnung [Pisanello, Affe]
 weitere Feder-, Röt- und Kohlezeichnungen, Kupferstiche und
 Holzschnitte ...

Bücher

Abhandlungen über die Objektivitätstheorie, von Emmeran Nullstein¹⁴⁹
 Agamen von Perparaquell*, Theaterstück von Bernhelm von Schüttelbirn¹⁵⁰
 Halme Graf von Teenmark, Theaterstück von Wilm Schüttelbirn¹⁵¹
 Ein Rajhanachtstraum, Theaterstück von Wilm Schüttelbirn¹⁵²
 Al'Emazzin¹⁵³
 Alanfanische Sünden, erotischer Episodenroman von Erzian Corvi
 Aldifreida – Sänge zur Belehrung
 Alles Gewürzel Nostriens und Deres, von Lunatilla von Wirth¹⁵⁴
 Alles Geblümel Nostriens und Deres, von Lunatilla von Wirth¹⁵⁵
 Almanach der Wanderungen, von Robal dem Reisenden¹⁵⁶
 Also spricht Rastullah¹⁵⁷
 Angst – das menschliche Phänomen¹⁵⁸
 Annalen des Götteralters
 Aranische Impressionen – Reisetagebuch des Hlaban Gerrifas
 Arma e Armora, von Alderio ay Oikaldiki, Rahjageweiheter und Wafenschmied
 Auf Abwegen, von Tschonjah Hinjeh¹⁵⁹
 Aventuerisch Volckslyder¹⁶⁰
 Aventuiren zu Ehren einer holden Schönheit, von Iseldis von Greifenberg¹⁶¹
 Balparé der Claqueure, Lustspiel¹⁶²
 Traktat für ein wahrhaftes Bardentum, von Penningvoß¹⁶³
 Wasz eynem Barden geziemet, von Aldifreid¹⁶⁴
 Almanach der Instrumente und ihrer Geheimnisse, von Aldifreid¹⁶⁵
 Belehrung des Prinzen, von Dilhaban al-Turgu¹⁶⁶
 Bericht aus dem tiefen Süden¹⁶⁷
 Beschreibung der Lande unseres Herren Efferd, der neuen weltlichen Herrscherin Baronin Elanor zum Geschenke, von Tires Raloff
 Bestiarium von Belhanka¹⁶⁸, Das Bestiarium von Vinsalt¹⁶⁹
 Blutige Blüten, Roman von Urras de Leon
 Sanin, Oper von Dorgando Paquamon¹⁷⁰
 Bosparan, Oper von Dorgando Paquamon¹⁷¹
 Der Kalif von Unau, Oper von Dorgando Paquamon
 Hexentanz, Oper von Dorgando Paquamon
 Brevier der Höflichkeit*¹⁷²
 Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung
 Heiliges Horarium¹⁷³
 Brevier für den Hesindegläubigen¹⁷⁴
 Brevier für den höfischen Causeur, Charmeur und Seigneur¹⁷⁵
 Briefe an eine wahrhafte Tochter Rahjas, Autor unbekannt¹⁷⁶
 Cartografisches Compendium von Cuslic und Umzu¹⁷⁷
 Cavalliera Gerondrata, Roman¹⁷⁸
 Der Chababische Wurm, Oper¹⁷⁹
 Chababische Chronik, von Meinhard von Hasenstein
 Chroniken von Ilbaran¹⁸⁰
 Die Chroniken von Ilaris oder: Mensch, sei nicht so ängstlich!



Frau neben einem Mann im Bienenkorb, Federzeichnung

Cronica Rauliensis¹⁸¹
 Chronik der letzten Tage, von Gilmor von Lautenherz¹⁸²
 Tobriens Tod – Tragödie in drei Teilen, Theaterstück¹⁸³
 Colonial-Tagebuch, von Dalida ya Brenemayo¹⁸⁴
 Compendium Drakomagia¹⁸⁵
 Conscription der neueren Erkenntnisse über die Künste der Heilung von Körper und Geist¹⁸⁶
 Kulinaricum Aventuricae
 Culinarium Horasiae¹⁸⁷
 Ferne Länder, fremde Küchen¹⁸⁸
 Das aventurische Ordens(un)wesen, von Illyana Tsafelde¹⁸⁹
 Das blutige Segel, von Rochard Hiljasson¹⁹⁰
 Das Buch der Weisheit der Erzheiligen Canyeth¹⁹¹
 Das Erbe von Bomed, unvollendeter Roman von Franka Ohnebart
 Das Erntefest-Massaker, Theaterstück von Pherisjo ter Marloff¹⁹²
 Horas und Lamea, Theaterstück von Pherisjo ter Marloff¹⁹³
 Nebokud, Theaterstück von Pherisjo ter Marloff¹⁹⁴
 Kusmina Galahan, Tragödie von Pherisjo ter Marloff
 Das Fest des Kalifen, Geschichte vom Tod des Kalifen Sahir-Ilram, der von seinem Bruder zu Unau belagert wurde und als Krönung eines dekadenten Festes von eigener Hand starb
 Das Geheimnis der Zyklopen, Roman von Phexdan Verner
 Strategus, von Terrak Metor von Ankrum¹⁹⁵
 Das große Strategicum, von Aldare Donnerhall¹⁹⁶
 Über die Feldzüge (...), von Kalif Malkillah III.¹⁹⁷
 Das Haus des Goldenen Adlers, politisches Programm von Markgräfin Yalanda ay Oikaldiki
 Das Imperative Kathegorium, von Dant¹⁹⁸
 Das Compendium der nächtlichen Gesichte, von Magister Dormui¹⁹⁹
 Das Leben der heiligen Thalionmel erzählt von einem Freunde*, von Pagol von Neetha
 Das Leben der Steinschrate, Monographie von Bombrosch Sohn des Bambrusch
 Das Monster-Handbuch – Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene
 Das Rahjasutram und seine Bedeutung für die rechte und linke Hand²⁰⁰
 Das Regengebirge und das Schwert des Südens, von Tschirmon Guldinger¹⁹⁰
 Das Schweigen der Spinnerin am Radelsquell, von Silca zu Aldenhag-Zorningen²⁰¹
 Das Schwere und das Leichte, von Narbosius Neethanus
 Das Serpentarium²⁰²
 Das System des Immanspiels, von Mukkator Drischtel¹⁹⁰
 Das Vermächtnis der Tulamiden, Roman von Carolo Perainez²⁰³
 Der Sohn des Drachentöters, Roman von Carolo Perainez²⁰⁴
 Durchs wilde Mhanadistan, Roman von Carolo Perainez²⁰⁵
 In den Schluchten des Regengebirges, Roman von Carolo Perainez²⁰⁶
 Das Vermechtnis der Goitter²⁰⁷
 Das weite Land Tobrien, von Tsaja Bellentor¹⁹⁰
 De Anatomia, von Faron Chirurgos
 De Animus Draconis²⁰⁸
 Draconomicon²⁰⁹
 De Argoncore, von Golodion ya Gallasini
 Drakologikon²¹⁰
 De bello Trollico, von Belen-Horas
 De Gurvane, von Hilberian vom Großen Fluß
 Die zwölf Heiligkeiten, von Hilberian vom Großen Fluß
 De Lumine et Luce, Monographie über das Licht von Golodion ya Gallasini²¹¹
 De Mysterio Dragonis, von Merrlyn dem Mißtrauischen
 Dem Landesherren zum Geleit²¹²
 Den Rondragefälligen zum Geleit²¹³
 Denker und Lenker, von Parlas dem Jüngerer¹⁹⁰
 Der Blick in den Regenbogen
 Der Dame Chadjeffs Galane²¹⁴
 Der Drache und ich, Lustspiel²¹⁵
 Der Elf²¹⁶
 Der Fall der Hunderttürmigen, Autor unbekannt¹⁹⁰
 Der Galan von Galahan, Roman von Rahjalieb von Stepahan

Der Goldene Baum, von Vaé da' Malagréa
 Der Kelch, von Yerodin von Dunkelstein
 Der kleine Unterschied²¹⁷
 Der königliche Kniefall, von Elegaña Torbenias
 So neige dein Haupt – Consilior für den Edlen am Hofe der Serenissima Yalanda von Chababien, von Jasmina Verruccio
 Der Kreis des Levthan²¹⁸
 Der Krieg gegen die Hjaldinger, Drama²¹⁹
 Der Krieg im Südmeer, von Sebastien Mierfink²²⁰
 Isora von Elenvina, von Sebastien Mierfink²²¹
 Der Mensch und die Sterne, Schriftenreihe²²²
 Der Name der Rose, Roman von Umberto Eco, spielt auf dem Kloster Arras de Mott
 Der Nurti-Punkt in Wort und Bild, von Allonar Hombar²²³
 Der Opfergang der Thalionmel, Oper von Milo Venregon²²⁴
 Der Reigen, von Alrik Schnitzer
 Der ringende Herr²²⁵
 Der Schatten der Urechse, von Faendir Tigerauge²²⁶
 Der scheinadlige Kaufmann²²⁷
 Der Schuppenträger²²⁸
 Der Spielmann²²⁹
 Der Sturz des neunmal rastullahverfluchten Ketzersultans²³⁰
 Der Tod der Frevlerin, Theaterstück über Hela-Horas von Berthol Heff-Bennain²³¹
 Geliebter Streuner, Theaterstück von Berthol Heff-Bennain²³²
 Der Tulamidenkrieg – Ein Kriegsepos²³³
 Der Weltenbrand, düstere Vision von Marja Gundridsdottir
 Der Wilde – und wie man ihm beikommt²³⁴
 Der Yaquirtaler und die Künste, von Ardan dem Älteren²³⁵
 Der Zauber der Lieder, von Synella Meggaro¹⁹⁵
 Der zweigeflügelte Greif, über das Zweite Schisma der Gemeinschaft des Lichts, von Abelmir von Marvinko²³⁶
 Des Henkers Sohn, Theaterstück²³⁷
 Des Kaisers Grund und Land²³⁸
 Des Raben Geleit für den tapferen Mann und die tapfere Frau²³⁹
 Dez Aaren oder Horasz' Steyn²⁴⁰
 Die 100 Tage von Kuslik²⁴¹
 Die Alanfanischen Prophezeiungen des Nostria Thamos
 Die Annalen des Lieblichen Feldes, Chronik von J. Marat¹⁹⁵
 Die Bauwerke der zivilisierten Staaten, von Loridwar Taramjell¹⁹⁰
 Die Bedeutung von Langstrecken-Streitwagen in der herkömmlichen Kriegsführung, von Fürst Udalbert von Wertlingen²⁴²
 Die Befreiung des Yaquirtals²⁴³
 Die blutrünstigsten Verbrechen, von Xenia Doderian¹⁹⁰
 Die Dritte Dämonenschlacht, von Comteß K.²⁴⁴
 Die edle Kunst des Fechtens²⁴⁵
 Die frevelhafte Ulinda, Theaterstück²⁴⁶
 Die Gabe der Amazonen*, von Arve von Arvepaß
 Die Gefahren der großen Khom, von Sheocan Al'Gideon¹⁹⁰
 Die Gespräche Rohals des Weisen
 Die Grundausbildung des jungen Moha²⁴⁷
 Die Herzögliche Familie von Engasal²⁴⁸
 Die hohe Kunst der Etikette²⁴⁹
 Die Jugendtage des Helden Helme, biographischer Roman von Falk von Perainenfried²⁵⁰
 Die Schlacht der Oger – Spektakel in zwölf Kapiteln, von Falk von Perainenfried²⁵¹
 Die Kaiserliche Flotte*, Werbeschrift für die horasischen Seestreitkräfte²⁵²
 Die Kaisersprüche Hals I. – Seiner Allergöttlichsten Magnifizienz Worte zur besinnlichen Belehrung des Volkes (212 Seiten): 7-9 Hal von Kaiser Hal diktiert; eine Sammlung von 600 teils unerträglich, teils mäßig banalen Sinnsprüchen und Sprichwörtern, das Lesebuch des Neuen Reiches, denn „wo das Wissen Einzug hält, da läuft das Vorurteil zum Tor hinaus“ (Nr.56); 8000 Exemplare (Erstdruck im Besitz des Kaisers);
 Die Kraft der Kugel, Geometrik von Golodion ya Gallasini
 Die Libido als Waffe – Sexualmagische Kampfzauber und ihre An-

wendung²⁵³
 Die Methode des Tötens, von Tunga Griffhart¹⁹⁰
 Die Nächte von Belhanka, von Bernika Gemiol
 Die obskuren Reisen des Wojwoden Danilo, von Gantor Walrech²⁵⁴
 Die Reiseberichte von Hochgeboren Hadomar von Natterntal²⁵⁵
 Die Sage vom Rondra-Heiligen Leomar: Ein wahrer aventurischer Held²⁵⁶
 Die Stimme des Mondes, von Hesindio von Tovenkis
 Die Ultima Ratio, von Fingorn ay Triffon
 Begründung für eine göttliche Auslegung der Magie, von Fingorn ay Triffon
 Die Untaten des Vonah Saul, von Sherina Fadind¹⁹⁰
 Die Untugenden des Moha und deren Korrekturmöglichkeiten²⁵⁷
 Die Wagenrennen in aventurischen Kulturen, von Ranea Al'Scheikabari¹⁹⁰
 Die wahren Geheimnisse der Elfen²⁵⁸
 Die Wahrheit über die Thorwaler, von Anif al'Remarque²⁵⁹
 Wen sie wirklich mit ihrem Gegrünze meinen, von Anif al'Remarque²⁶⁰
 Mein Leben im Exil, von Anif al'Remarque²⁶¹
 Von Hünen gehetzt, von Anif al'Remarque²⁶²
 Huldigung an meine Freunde, von Anif al'Remarque²⁶³
 Die Wunderbaren Reisen des Barons Kirschhausen²⁶⁴
 Die Zwölf göttlichen Paradiese*, von Alrik aus Angbar²⁶⁵
 Drôler Delikatessen, Anthologie von Yosmia Babek
 Drum parlier der Noble nicht wie ein Rustikal²⁶⁶
 Durch das schöne Yaquirtal²⁶⁷
 Durchs wilde Tobrien²⁶⁸
 Dye Zwölf Arten des Gezychts und wo's im Derenkreis ist²⁶⁹
 Ehre und Unsterblichkeit, herausgegeben vom Tempel des Sieges zu Neetha
 Ein Cürassier nach der Leuin Pläsier²⁷⁰
 Ein Kampf um Bosparan, Historienroman von Felizzo Dan
 Ein Ork packt aus, von J. B. Alligator²⁷¹
 Einführung für den Boroni²⁷²
 Enzyklopaedia der aventurischen Kriegskunst, von Dario Taeublin u.a.¹⁹⁰
 Enzyklopaedia Almadi(c)a²⁷³
 Erbaulich Werck über das Gevögel für Jungmann und Jungfer²⁷⁴
 Erzählender Bericht über: ...*, von Hagen dem Dunklen²⁷⁵
 Es wird ein Wein sein, Rahjalina Stellona, Geliebte der Göttin, Verse über den Bosparanjer
 Explosionen und Stinkgase
 Farben- und Formelehre der Pflanzen, von Fran Munterbeem²⁷⁶
 Faune und Feen, Anthologie
 Feinerbauliche Anmerkungen zur Etikette am Hofe Eslam IV.²⁷⁷
 Hülffreycher Rathgeber, als wie eyn Juncker sych benehmen sollet!²⁷⁸
 Der kaiserliche Kniefall²⁷⁹
 Die Güldene Etikette²⁸⁰
 Im Dienst der Dame, von Morguno von Schreyen
 Feuer und Flamme²⁸¹
 Feuerprobe, Roman²⁸²
 Flora und Fauna des Mittelreiches²⁸³
 Flores d'Amore, von Rondravio d'Abbastanza
 Folterungen und Exzesse, von Abelmir Essem¹⁹⁰
 Gebete an die Tagesheiligen²⁸⁴
 Geliebte Fee²⁸⁵
 Gesammelte Sätze des Ignaxio von Llanka, von Alrizio ay Oikaldiki, Praiosgeweihter
 Geschichten von 1001 Rausch
 Getreulicher Bericht aus dem Orkenlandt²⁸⁶
 Gloria Chababia²⁸⁷
 Die chababischen Lande – eine Impression²⁸⁸
 Goettliche Ermahnung an die Magi und Magae²⁸⁹
 Groszer aventuerischer Atlas
 Groszer Aventurischer Almanach²⁹⁰
 Gruppendynamisches Verhalten der Piranhas unter extremen Bedingungen in Gebirgsbächen und Modderseen²⁹¹
 Hal – Gott oder Götze?
 Handbuch für den ernsthaften Satyriker²⁹²

Hasrabals Harem, Anthologie von Sasiphäa Omnia
 Herr Gissolk und der Grüne Ritter, romantischer Ritterroman von
 Markgraf Thariso ay Oikaldiki
 Herzenslieder – Von Aylas heißem Kuß²⁹³
 Hexenmond²⁹⁴
 Historia Brevia Satinavis, von Strephon Falken
 Historia Chababiae, von Fingorn ay Triffon
 Im feuchten Auengrund, von Haloran Heuzöl¹⁹⁰
 In Rastullahs Hand²⁹⁵
 Jenseits der Sieben Winde, von Kapitän Denethor Girith¹⁹⁰
 Jenseits von Gut und Böse, von Bran aus Kynikon
 Vom Nichts ins Nichts, von Bran aus Kynikon
 Kaiser Retos Waffenkammer*²⁹⁶
 Ketab al majinim l'aqquem be nahamah, Abhandlung über Kriegs-
 maschinen von Yussuf ben Bughurun Agha²⁹⁷
 Kodex der Tugend des Hl. Argelion²⁹⁸
 Kompilarte Memorabilia ueber Sichtungungen des Goldenen Drachen
 von Tashbar, von Saphira da'Malagreia
 König Elberichs Glück und Ende, Theaterstück²⁹⁹
 Krankheiten der Seele, von Seylius Goldwander¹⁹⁰
 Kräuter zur wohlkundlichen Heilung von Krankheiten und Wun-
 den, vom Medicus F. Qualdoni¹⁹⁵
 Kreaturen am Rande der Welt³⁰⁰
 Kurzer Kommentar über das Khadanspiel, von Kordan Kappel
 Kuß der Rahja, Theaterstück³⁰¹
 Legenden des Raben³⁰²
 Liber Lutisana, unvollendete Biographie Lutisana ay Oikaldikis von
 Meinhard von Hasenstein
 Liebe ist wie ein Shadif, von Chalib'ben Zechira al Feragh³⁰³
 Liebe im Untergrund, von Nadamirra Okesvedo³⁰⁴
 Lieder der Rondra, u.a. Trutzig' Leuin, steh' mir bei!, Choral³⁰⁵
 Lieder der Zwölfgötter³⁰⁶
 Lieder des Praios, Gurvan(ian)ische Choräle, u.a. Weiche, Finster-
 nis, dem Lichte, Ein neuer Herrscher ward gesalbet³⁰⁷
 Lob der Laute, Verse des Barden Adaon von Finsterkamm
 Malbeth und Delhena*, darin enthalten die Ballade vom blinden
 Magier und Delhenas Lied³⁰⁸
 Märchen der Berge, von Nesliha Onyainsunya¹⁹⁰
 Mären und Legenden aus den Landen des Horas, herausgegeben von
 Ascanio von Malur¹⁹⁵
 Maryarita, Roman von Vorlop Anjuhal
 Menschen und Nichtmenschen – Ein phänotypischer Vergleich
 Mein Leben auf der Insel, von Belsarius Süderstrand³⁰⁹
 Meyne gefaehrlichsten Handelszuege, von Sluiter Broenster³¹⁰
 Min Hairanen wa Qai'Chelarin – Von Herren und Kamelen, Ab-
 handlung über das Kamelspiel von Adballah al-Lárib
 Mit Caldabreser, Roß und Raufedegen – Das Almadaner Königreich*
 Zwischen Schnee und Wüste – Das Fürstentum Almada*
 Mittelreich – Lust und Liebe, drei Bände, Skandalgeschichten von
 Schweinbold Rüpel zu Ruchlos³¹¹
 Horasreich – List und Lüge, Skandalgeschichten von Schweinbold
 Rüpel zu Ruchlos³¹²
 Rahja, Herrscherin des Lieblichen Feldes, Skandalgeschichten von
 Schweinbold Rüpel zu Ruchlos³¹³
 Al'Anfa bei Nacht, Skandalgeschichten von Schweinbold Rüpel zu
 Ruchlos³¹⁴
 Die geheimen Orgien des Kemi-Reiches, Skandalgeschichten von
 Schweinbold Rüpel zu Ruchlos³¹⁵
 Moha-Handbuch³¹⁶
 Nuetzliches Buechlein des Bauer Sulibo aus Wyrmingen (Bauernregeln,
 Wetter, Aussaat, Notiz über ausgeackerte Knochen des Drachen)
 Nützbare und Verdriessliche Gethier der südlichen Waldungen und
 Sümpfe³¹⁷
 Rahja im Pelz³¹⁸
 O süße Wunden, Verse von Markgraf Thariso ay Oikaldiki
 Obsessionen, Roman von Bosper Zertel
 Oden an die Liebe, von Niro von Ysilienhain³¹⁹
 Gesänge einer reuigen Jungfrau, von Niro von Ysilienhain³²⁰

Musikalische Geständnisse eines Philosophen, von Niro von Ysilienhain³²¹
 Oh ihr Unwissenden!, von Tharmatus
 Perlen der Poesie, Verse von Cyrano di Cerastelli
 Phantome des Gestern³²²
 Phobia³²³
 Thanatophobie³²⁴
 Rastullah in Keft³²⁵
 Ratschläge für Frischvermählte, herausgegeben von Erynnion Quen-
 dan Eternenwacht
 Regula sancti Badilaci, von Badilak dem Heiligen¹⁹⁰
 Erbauliche Schriften des hl. Badilak, von Badilak dem Heiligen¹⁹⁰
 Friedholdi Vita sancti Badilaci*³²⁶
 Reise in die Comtürey Bodironia, von Praioline Pock³²⁷
 Residenzen unserer Fürsten – Wahrhafte Beschreibungen vom Le-
 ben in den Städten der gekrönten Häupter
 Ritter Taugenichts³²⁸
 Rohal, der Zauberer³²⁹
 Romanzen in Stanzen, Erzählung in Versen von Belona Ballurat
 Sand, Salz und Sonne – Die toedliche Khom, von Bastan Munter
 Die dampfenden Waelder – Von den mittaeglichen Eilanden, von
 Bastan Munter
 Sänge der Nordlandbarbaren, von Malvina Hesdin¹⁹⁰
 Sartyrengesang, von Rank und Nana Engstrand im Merymakon auf
 Hylailos gedichtet
 Schwarz und Weiß, über Mode von Coco Comtessa di Canali
 Schwarze Magie – die wichtigsten Rituale der S.M.³³⁰
 Sieben mal sieben Wege seine Liebste zu vergessen³³¹
 Sieger und Besiegte³³²
 Sinkende Sonne in der See, von Liava Phelaistos
 Sittenspiegel des Mittelndes³³³
 Speisen wie in Alveran³³⁴
 Spekulation und Scharlatanerie, von Zaboron von Andalkan³³⁵
 Sprüche der Fürsten, Band II – Unter den Schwingen des Adlers,
 von Omer Quisdal
 Sterne über der Wüste³³⁶
 Streng geheim, von Zoryel Paziss³³⁷
 Diener oder Herren, von Zoryel Paziss³³⁸
 Summa Sumulogia³³⁹
 Sumudan der Verbannte, alanfanisches Nationalepos³⁴⁰
 Tagebücher des Götterfried ben Belin³⁴¹
 Tändelei, Novelle von Falk Lassen
 Tanzende Schwerter, Waffenkunde von Rondrina ya Dascovia
 Von den groszen Fechtschulen im kayserlichen Land³⁴²
 Wehrheimer Feld-Compendium für das Kriegerhandwerk³⁴³
 1000 güldene Regeln für den Meisterlyriker³⁴⁴
 1000 Jahre Neues Reich
 Tempus est Iocundum, Spielanleitungen von Aydan der Füchsin
 Thursis et Tharinda, historische Monographie von Gilian di Mezzetta
 Tochter des Yaqur³⁴⁵
 Tod auf dem Gadang, Roman von Alara Crispi
 Todesmut, Roman³⁴⁶
 Tractatus versum Visarim, Streitschrift gegen die Visarsekte von
 Alphak Nemerru³⁴⁷
 Tschorzyd Feuerhaar, Reisen & Taten, von Gorge Trauerfels¹⁹⁰
 Über den Ringkampf, von Sarhidi el Sardanap³⁴⁸
 Über die 66 Geheimnisse von Elferlingen und Zwerchen, Autor un-
 bekannt³⁴⁹
 Über die Künste, Autor unbekannt¹⁹⁵
 Über die leuchtenden Sterne und ihre Bedeutung, von Tiramir ibn
 Kedif¹⁹⁵
 Über Piraten³⁵⁰
 Überlegungen zum magischen Potential der Angst, kurzes Traktat
 von Archon Megalon³⁵¹
 Vier Arten der Liebe, schwärmerische Abhandlung von Caspario
 Lewidano
 Vinsalter Theateralmanach³⁵²
 Vita Brinensis, von Guthrand von Efterdingen³⁵³
 Vom Brechmittel bis zum Schahmtod, von Gigurix Quodder¹⁹⁰

Vom Edelmut so dem Ritter geziemet, und dem Dienst der Minne, von
Helmbrecht von Hollerheide, Cortegiano, von Baldassare Castiglione
Vom Interieur eines Kiesel³⁵⁴
Vom Leben und Sein der Völker in Wald und Flur³⁵⁵
Vom Meere, von Efferdhilf Folkain³⁵⁶
Vom Spiel der Klingen, Fechtkunde von Rhajade ay Oikaldiki
Vom Tantz – Höfische Tantz- und Benehmens-Maßregel
Vom Wechsel der Dinge³⁵⁷
Vom Wesen des Staates, seiner Erhaltung und Förderung, von Dexter
Nemrod³⁵⁸
Von Abilacht bis Al'Anfa, von Gilborn dem Basiliskentöter¹⁹⁰
Von den Wilden im Walde, von Bal Bonareth³⁵⁹
Von den wunderlichen siechheiten³⁶⁰
Von denen Untoten und Blutsaugern³⁶¹
Von der Baumzucht, von D. Fassender¹⁹⁵
Wider Fron und Lehen – Manifesto zur Be-
freiung der arbeitenden Stände von Knecht-
schaft und Willkür
Von der bekümmerten Lage der Fron-
arbeiter und Leibeigenen in Almadien³⁶²
Von der Demut des Mannsbilds und wie es
den Frauen begegne, von Pervalia Zaum
Von der Hingabe, von Ghamypola di Fasar³⁶³
Von der Liebe, der Lust und dem Leben, Rat-
geber von Quiña Freudenreich
Von der lieblichen Landherrin Und den Ed-
len die freiten und fochten um sie*, von
Lyendor Tamarisco
Bericht der Feier anlässlich der Weihe des Tem-
pels des Heiligen Sanges in der Frankfrei-
schaft Ingfallspeugen*, von Horulf Rogelhuf
Die Kunstfestspiele der Akademien der Kün-
ste und Kultur Aventuriens*, von Sabrina
aus Marudret
Einblick zum Fest zu Clameth*, von Ingyr
Kypkannen
Von Nüssen und Kernen, von Ingen Sohn des
Drolosch³⁶⁴
Von Rotpüschel und Königsadler, von
Rohaldan von Wildendom¹⁹⁰
Von sterblicher Schönheit, Gedichte von
Rhian du Metuant
Von Weg und Steg
Wahn der Verfolgung – Der Al'Anfa-Komplex
Wahrhafter Bericht über die barbarischen Länder des Südens³⁶⁵
Wahrhaftiger Reisebericht des Jindrak vom Yaquirstein³⁶⁶
Was ist nicht?, Autor unbekannt¹⁹⁰
Wider dem Geiste schädliche Verlustierung und Tagdieberei³⁶⁷
Wie der Gottgefällige Geist und Körper stärkt (...), von Sarhidi el
Sardanap³⁶⁸
Wie werde ich alt, ohne mich aufzuregen?, von Baldrianus Tranquillus³⁶⁹
Wie wirckt die Wirklichkeit?, von Rohal³⁷⁰
Wieso-Weshalb-Warum, von Amora aus dem Baum¹⁹⁰
Wintersonnenwende, von Sylna Kupfer
Wir waten im Blut unserer Feinde, Singspiel³⁷¹
Wo die wilden Rosen blühen³⁷²
Wohlfeiles Sanges-Büchlein³⁷³
Wurm und Wahrheit – Betrachtungen der Legende von Geron und
dem Kababischen Draken, von Horathio von Neetha
Yaquirschiffer, Roman³⁷⁴
Yaquirwellen, Novelle von Lysmina Baumkuch³⁷⁵
Zamur ab Selem – Theorem contra conventionem, von Cyberian von
Wolfenstein
Zu Gast bei den Rebellen, von Asandrio Urfany³⁷⁶
Zwischen vielen Hügeln, von Haloran Heuzöl¹⁹⁰

Encyclopaedia Magica, Argelion-Edition der Halle der Metamorpho-
sen zu Kuslik

Kritik der reinen Magie, von Alvida von Faldras
Tractatus Septelementaricum, von Aleya Ambareth
Liber Inversorum, von Cyberian von Wolfenstein
Neutralis in practica³⁷⁷
Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene, von Gandolf von Gareth
Glossa de Gandolfo, von Tiro von Mirham
Die Magie des Stabes, von Jandora von Bosparan
Liber Methellessae, von Methellessa ya Comari
De terra Illusionae, von Gedeon ter Effrah
De Magica Phantasmagorica, von Yeldahan Sandtfort
Eskenderunische Phantaslogien, von Yybar eb Y
Theorie der Wahrnehmung und Beobachtung, von Serafin dem Seher
Systeme der Illusion^{*378}
Amazeroths Testament³⁷⁹
Almanach der Wandlungen, von Mondrazar vom Goldfelsen

Porta Aithetica, von Onithios von Teremon
Der Schwarzkünstler, von Varagaun aus Eldoret
Kanon der Dunkelheit, von Sharûk

Der Bomed, Adels- und Wappenregister³⁸⁰
Bosparaner Nobilitarium, Adelsregister³⁸¹
Roter Pfau auf Blau – Farben und Zeichen
der Edlen von Chababien, herausgegeben
von Lutisana ay Oikaldiki
Ius Meridiana³⁸²
Der Praiossiegel
Inquisitorische Halsgerichtsordnung, Der
Echsenhammer
Codex Methumicus
Codex Pax Aventuriana, von Rohal dem Wei-
sen
Ius Concordia, von Rohal dem Weisen
Systemium Metricum, von Rohal dem Wei-
sen³⁸³
Dröler Pandekten, Priesterkaiserzeit, noch
heute in Chababien, Harodien und
Askanien herangezogen
Consuetudines Chababicae, Gewohnheits-
recht, in der Eslamidenzeit zusammenge-
tragen
Chababische Charta, unabhängiges Staats-
recht von Markgraf Thursis ay Oikaldiki

Kababische Kapitulation, von Markgraf Thursis ay Oikaldiki vor Kö-
nig Khadan
Constitutio Criminalis Chababiata, von Markgraf Tharan ay Oikaldiki
Tractatus Thariso, von Markgraf Thariso ay Oikaldiki
Edictus Fran-Horae, von Fran-Horas, Vorläufer des Codex Albyricus
Lex Magica, von Rohal dem Weisen, Vorläufer des Codex Albyricus
Glossa in favorem Populorum
Kautelen und Kommentare
De Innocentia
Iustitia et Pax
Kaiserliche und hoch-offizielle Wappen- und Siegelkunde
Khunchomer Kodex³⁸⁴
Konstituierende Konventionen des Königreiches
Konklusionen des Kronkonvents
Rezesse des Reichstages
Akten des Friedensgerichtes Eskenderun
Judikate der Chababischen Signatur
Sammlung der Sentenzen des Ucurihofes
Sammlung der Sentenzen des Horashofes
und weitere Edikte, Erlässe, Kapitel, Dekrete, Verordnungen, Verfü-
gungen, Entschließungen, Patente, Weistümer, Sprüche, Summen,
Gesetze, Privilegien, Regalien, Monopole, Kompilationen ...

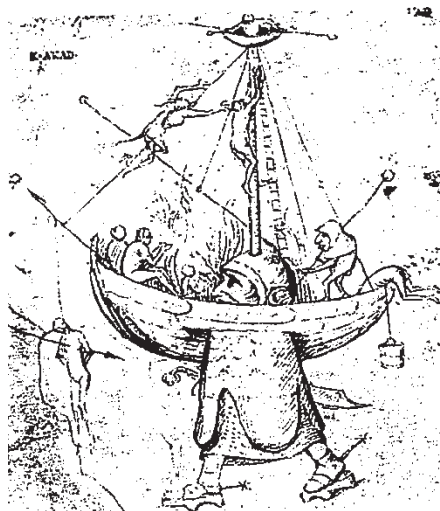
Ilyâd, beschriftete Tontafel aus dem trahelischen Yleha, beiliegend
Übersetzung ins Bosparano, über das Ilyâd-Fieber, das 27 und 28
Hal in Yleha wütet, Geschenk Enricos da Vanchas an Donna Lutisana



Das Feld hat Augen, der Wald hat Ohren

11.1 Quellen

- ¹ Findet das Schwert der Göttin, S. 30, Geheimnisse der Elfen, S. 36f
- ² Findet das Schwert der Göttin, S. 30, Geheimnisse der Elfen, S. 33
- ³ Aventurischer Bote 47, S. 12
- ⁴ Findet das Schwert der Göttin, S. 24
- ⁵ Michael Maurer, Baronie Willbergen, 1994, S. 36f
- ⁶ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 61
- ⁷ Thorwal Standard 6, S. 6
- ⁸ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ⁹ Thorwal Standard 4, S. 16
- ¹⁰ Thorwal Standard 8, S. 79
- ¹¹ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 62
- ¹² Thorwal Standard 7, S. 6
- ¹³ Wunderwelten 44, S. 20
- ¹⁴ Aventurischer Bote 48, S. 18
- ¹⁵ Aventurischer Bote 55, S. 14, Thorwal Standard 4, S. 17
- ¹⁶ Aventurischer Bote 66, S. 22
- ¹⁷ Aventurischer Bote 32, S. 7
- ¹⁸ Aventurischer Bote 70, S. 22
- ¹⁹ Das zerbrochene Rad, S. 438f
- ²⁰ Das Herzogtum Weiden, S. 45f
- ²¹ Thorwal Standard 5, S. 83
- ²² Thorwal Standard 4, S. 3; 5, S. 7f; 6, S. 6; 7, S. 6; 8, S. 7
- ²³ Kosch-Kurier 9, S. 3
- ²⁴ Aventurischer Bote 27, S. 9, Das zerbrochene Rad, S. 274-278
- ²⁵ Die Seefahrt des Schwarzen Auges, S. 22
- ²⁶ Thorwal Standard 8, S. 79f
- ²⁷ Findet das Schwert der Göttin, S. 5
- ²⁸ Kosch-Kurier 18, S. 13
- ²⁹ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 62
- ³⁰ Ebd., S. 61
- ³¹ Aventurischer Bote 55, S. 13, Thorwal Standard 7, S. 89
- ³² Niels Gaul und Mirko Salewski, Das Königs-Komplot, 1994, S. 6
- ³³ Das Fürstentum Almada, S. 80
- ³⁴ Die Schwarze Sichel
- ³⁵ Greifenbalg – Die Feldpostille der Dunklen Horden 2, S. 2
- ³⁶ Thorwal Standard 2, S. 4f
- ³⁷ Der Krieg der Magier, S. 11
- ³⁸ Fürsten, Händler, Intriganten, S. 49
- ³⁹ Goldene Blüten auf blauem Grund, S. 25, 41
- ⁴⁰ Greifenbalg – Die Feldpostille der Dunklen Horden 2, S. 1
- ⁴¹ Thorwal Standard 1, S. 12; 2, S. 6
- ⁴² Thorwal Standard 6, S. 6
- ⁴³ Das zerbrochene Rad, S. 393f
- ⁴⁴ Kosch-Kurier 16, S. 15
- ⁴⁵ Kosch-Kurier 7, S. 8
- ⁴⁶ Thorwal Standard 5, S. 7; 6, S. 6; 7, S. 6; 8, S. 7
- ⁴⁷ Am Rande der Nacht, S. 13
- ⁴⁸ Thorwal Standard 1, S. 12; 2, S. 6
- ⁴⁹ Der Zorn des Bären, S. 20
- ⁵⁰ Für die Königin, für Rondra, S. 47
- ⁵¹ Thorwal Standard 4, S. 3
- ⁵² Für die Königin, für Rondra, S. 36, Goldene Blüten auf blauem Grund, S. 23
- ⁵³ Thorwal Standard 1, S. 12; 2, S. 6
- ⁵⁴ Thorwal Standard 7, S. 6
- ⁵⁵ Thorwal Standard 8, S. 7
- ⁵⁶ Das Herzogtum Weiden, S. 13-26
- ⁵⁷ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ⁵⁸ Thorwal Standard 7, S. 6
- ⁵⁹ Aventurischer Bote 48, S. 15
- ⁶⁰ Aventurischer Bote 19, S. 8
- ⁶¹ Aventurischer Bote 66, S. 18
- ⁶² H.E.M.M.U.N.G.E.N. 2, S. 5
- ⁶³ Straßenballade, S. 27f
- ⁶⁴ Straßenballade, S. 20
- ⁶⁵ Ebd., S. 27
- ⁶⁶ Ebd., S. 27
- ⁶⁷ Ebd., S. 28
- ⁶⁸ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ⁶⁹ Thorwal Standard 7, S. 12; 8, S. 7
- ⁷⁰ Vom Leben in Aventurien, S. 22
- ⁷¹ Thorwal Standard 2, S. 4
- ⁷² Kosch-Kurier 7, S. 8
- ⁷³ Thorwal Standard 4, S. 3
- ⁷⁴ Thorwal Standard 2, S. 5f
- ⁷⁵ Thorwal Standard 1, S. 12
- ⁷⁶ Thorwal Standard 5, S. 7; 6, S. 6
- ⁷⁷ Thorwal Standard 4, S. 16
- ⁷⁸ Thorwal Standard 5, S. 7
- ⁷⁹ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ⁸⁰ Thorwal Standard 1, S. 12
- ⁸¹ Aventurischer Bote 47, S. 10
- ⁸² Aventurischer Bote 56, S. 5
- ⁸³ Thorwal Standard 5, S. 7
- ⁸⁴ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ⁸⁵ Das Reich des Horas, S. 38, Geheimnisse des Lieblichen Feldes
- ⁸⁶ Aventurischer Bote 44, S. 18; 48, S. 18, Das Almadaner Königreich, S. 103
- ⁸⁷ Schattenwelten 3, S. 52
- ⁸⁸ Thorwal Standard 4, S. 3
- ⁸⁹ Das Fürstentum Albernia, S. 19
- ⁹⁰ Das Königreich am Yaquir, S. 28, Die Löwin von Neetha, S. 6f
- ⁹¹ Aventurischer Bote 70, S. 3
- ⁹² Aventurischer Bote 19, S. 8
- ⁹³ Thorwal Standard 2, S. 6
- ⁹⁴ Thorwal Standard 4, S. 3; 5, S. 7
- ⁹⁵ Das Almadaner Königreich, S. 39
- ⁹⁶ H.E.M.M.U.N.G.E.N. 1, S. 5, Thorwal Standard 4, S. 3; 5, S. 9; 6, S. 6
- ⁹⁷ Michael Maurer, Baronie Willbergen, 1994, S. 36
- ⁹⁸ Frank Bartels, Ousdrasils-Sang (unpubliziert)
- ⁹⁹ Aventurischer Bote 44, S. 18
- ¹⁰⁰ Der Krieg der Magier, S. 11, Das Almadaner Königreich, S. 102
- ¹⁰¹ Wunderwelten 44, S. 17
- ¹⁰² Ebd., S. 17
- ¹⁰³ Thorwal Standard 4, S. 3
- ¹⁰⁴ Rabenschwingen 1, S. 13
- ¹⁰⁵ Thorwal Standard 2, S. 6
- ¹⁰⁶ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ¹⁰⁷ Thorwal Standard 8, S. 7
- ¹⁰⁸ Thorwal Standard 1, S. 12
- ¹⁰⁹ Thorwal Standard 8, S. 7
- ¹¹⁰ Thorwal Standard 4, S. 3, 15
- ¹¹¹ Thorwal Standard 6, S. 6
- ¹¹² Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47, 60
- ¹¹³ Aventurischer Bote 44, S. 18, Das Almadaner Königreich, S. 103
- ¹¹⁴ Thorwal Standard 5, S. 7; 6, S. 6
- ¹¹⁵ Kosch-Kurier 15, S. 15
- ¹¹⁶ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ¹¹⁷ Thorwal, S. 15f, 23, 27, 60, Die Götter des Schwarzen Auges, S. 79
- ¹¹⁸ Kolja Behrens (Hrsg.), Schlachtgesang, S. 129
- ¹¹⁹ Goldene Blüten auf blauem Grund, S. 41
- ¹²⁰ Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe, S. 17, 38, Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe – Meisterinformationen, S. 22f, 27
- ¹²¹ Thorwal Standard 4, S. 3
- ¹²² Das Land des Schwarzen Auges, S. 103
- ¹²³ Thorwal Standard 7, S. 6; 8, S. 7
- ¹²⁴ Die Wüste Khom und die Echsen Sümpfe – Meisterinformationen, S. 24
- ¹²⁵ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47



Kobold mit einem Schiff um den Hals

- ¹²⁶ Aventurischer Bote 61, S. 4
- ¹²⁷ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ¹²⁸ Ebd., S. 47, 60
- ¹²⁹ Aventurischer Bote 19, S. 8
- ¹³⁰ Thorwal Standard 8, S. 78
- ¹³¹ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 47
- ¹³² H.E.M.M.U.N.G.E.N. 3, S. 9
- ¹³³ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 60
- ¹³⁴ Thorwal Standard 8, S. 7
- ¹³⁵ Thorwal Standard 1, S. 12
- ¹³⁶ Aventurischer Bote 48, S. 14
- ¹³⁷ Thorwal Standard 2, S. 6
- ¹³⁸ Aventurien – Das Lexikon des Schwarzen Auges, S. 130
- ¹³⁹ Aventurischer Bote 67, S. 5f
- ¹⁴⁰ Aventurischer Bote 65, S. 2
- ¹⁴¹ Aventurischer Bote 62, S. 1f, Das Reich des Horas, S. 32
- ¹⁴² Aventurischer Bote 62, S. 5
- ¹⁴³ Ebd., S. 5
- ¹⁴⁴ Aventurischer Bote 47, S. 16
- ¹⁴⁵ Aventurischer Bote 46, S. 5f
- ¹⁴⁶ Aventurischer Bote 16, S. 3
- ¹⁴⁷ Das Land des Schwarzen Auges, S. 10
- ¹⁴⁸ Das Reich des Horas, S. 23, 59
- ¹⁴⁹ Elfenblut, S. 14, Die Wüste Khom und die Echsen-
sümpfe – Meisterinformationen, S. 26, Geheimnisse der Elfen, S. 15
- ¹⁵⁰ Brief von *Götz Heinrich* an Michael Hasenöhl
- ¹⁵¹ Aventurischer Bote 57, S. 10
- ¹⁵² Aventurischer Bote 55, S. 5
- ¹⁵³ Bestiarium Aventuricum, S. 143
- ¹⁵⁴ Herbarium Aventuricum, S. 28
- ¹⁵⁵ Ebd., S. 37
- ¹⁵⁶ Ebd., S. 52
- ¹⁵⁷ Enzyklopaedia Aventurica, Der Löwe und der Rabe II, S. 13
- ¹⁵⁸ Die Bettler von Grangor, S. 30, Die Wüste Khom und die Echsen-
sümpfe – Meisterinformationen, S. 27
- ¹⁵⁹ Aventurischer Bote 35, S. 7
- ¹⁶⁰ Enzyklopaedia Aventurica
- ¹⁶¹ Aventurischer Bote 50, S. 6
- ¹⁶² Das Fürstentum Almada, S. 29f, Das Almadaner Königreich, S. 35
- ¹⁶³ Wunderwelten 44, S. 15
- ¹⁶⁴ Ebd., S. 17
- ¹⁶⁵ Ebd., S. 18
- ¹⁶⁶ Die Wüste Khom und die Echsen-
sümpfe, S. 25
- ¹⁶⁷ Bestiarium Aventuricum, S. 133
- ¹⁶⁸ Enzyklopaedia Aventurica, Bestiarium Aventuricum, S. 20, 24, 30, 71,
87, 121, 129, 147, 160, 164, 170, 185, 194f, 207, 218, 225, 244
- ¹⁶⁹ Bestiarium Aventuricum, S. 90, 127, 184, 198, 215, 222
- ¹⁷⁰ Straßenballade, S. 19, 50
- ¹⁷¹ Geheimnisse des Lieblichen Feldes, Das Reich des Horas, S. 69
- ¹⁷² Aventurischer Bote 50, S. 4f
- ¹⁷³ Das Reich des Horas, S. 33
- ¹⁷⁴ Straßenballade, S. 29
- ¹⁷⁵ Das Fürstentum Almada, S. 82
- ¹⁷⁶ Wunderwelten 44, S. 18
- ¹⁷⁷ Straßenballade, S. 29
- ¹⁷⁸ Das Reich des Horas, S. 67
- ¹⁷⁹ Wunderwelten 44, S. 16
- ¹⁸⁰ Das Fest der Schatten, S. 30f
- ¹⁸¹ Mysteria Arkana, S. 187
- ¹⁸² Die letzten Tage von Ysilia, S. 15 (Beilage zu Der Aventurische Rund-
blick 5 [Beilage zu Aventuria 2])
- ¹⁸³ Ebd., S. 21 (Beilage zu Der Aventurische Rundblick 5 [Beilage zu
Aventuria 2])
- ¹⁸⁴ Herbarium Aventuricum, S. 27
- ¹⁸⁵ Bestiarium Aventuricum, S. 250
- ¹⁸⁶ Aventurischer Bote 51, S. 15
- ¹⁸⁷ *Steffen Popp*, Tractatio Eldoretis, 1996, S. 16
- ¹⁸⁸ Thorwal, S. 25
- ¹⁸⁹ Aventurischer Bote 52, S. 15
- ¹⁹⁰ *Sascha Käuper*, Aufstellung der Bestände der Gräflisch-Mendenischen
Bibliothek (unpubliziert)
- ¹⁹¹ Wunderwelten 41, S. 80
- ¹⁹² Aventurischer Bote 67, S. 19
- ¹⁹³ Ebd., S. 19
- ¹⁹⁴ Ebd., S. 19
- ¹⁹⁵ *Sascha Käuper*, Aufstellung der Bestände der Gräflisch-Mendenischen
Bibliothek (unpubliziert), Brief von Christel Scheja an Sascha
Käuper
- ¹⁹⁶ Geheimnisse der Elfen, S. 36
- ¹⁹⁷ Die Tage des Namenlosen, S. 9
- ¹⁹⁸ Elfenblut, S. 14
- ¹⁹⁹ Aventurischer Bote 54, S. 16
- ²⁰⁰ Aventurischer Bote 57, S. 9, H.E.M.M.U.N.G.E.N. 1, S. 6
- ²⁰¹ Aventurischer Bote 37, S. 15
- ²⁰² Rabenschwingen 3, S. 16
- ²⁰³ Aventurischer Bote 63, S. 20
- ²⁰⁴ Ebd., S. 20
- ²⁰⁵ Ebd., S. 20, Bestiarium Aventuricum, S. 113, Die Wüste Khom und
die Echsen-
sümpfe, S. 61
- ²⁰⁶ Aventurischer Bote 63, S. 20
- ²⁰⁷ Rabenschwingen 3, S. 16
- ²⁰⁸ Bestiarium Aventuricum, S. 252
- ²⁰⁹ Die Götter des Schwarzen Auges, S. 77
- ²¹⁰ Shafirs Schwur, S. 56
- ²¹¹ Aventurischer Bote 58, S. 12
- ²¹² Bestiarium Aventuricum, S. 206
- ²¹³ Ebd., S. 80
- ²¹⁴ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 5
- ²¹⁵ Das Königreich am Yaquir, S. 48
- ²¹⁶ Bestiarium Aventuricum, S. 13
- ²¹⁷ Ebd., S. 16
- ²¹⁸ Ein Stab aus Ulmenholz, S. 34
- ²¹⁹ Das Königreich am Yaquir, S. 49, Die Götter des Schwarzen Auges, S.
56
- ²²⁰ Aventurischer Bote 56, S. 13
- ²²¹ Aventurischer Bote 41, S. 6
- ²²² Die Tage des Namenlosen, S. 10
- ²²³ Aventurischer Bote 54, S. 16
- ²²⁴ Im Schatten des Adlers, S. 32f
- ²²⁵ Enzyklopaedia Aventurica, Der Löwe und der Rabe I, S. 11; II, S. 49
- ²²⁶ Aventurischer Bote 31, S. 10
- ²²⁷ Das Reich des Horas, S. 49
- ²²⁸ Bestiarium Aventuricum, S. 9, Die Wüste Khom und die Echsen-
sümpfe – Meisterinformationen, S. 24, 27f
- ²²⁹ Aventurischer Bote 63, S. 26
- ²³⁰ Die Wüste Khom und die Echsen-
sümpfe, S. 71f
- ²³¹ Aventurischer Bote 17, S. 7
- ²³² Der Fluch des Mantikor, S. 23
- ²³³ Auf der Spur des Wolfes, S. 10, Der Löwe und der Rabe I, S. 36
- ²³⁴ Der tiefe Süden, S. 58
- ²³⁵ Aventurischer Bote 35, S. 6
- ²³⁶ Aventurischer Bote 52, S. 12
- ²³⁷ *Christoph Eikmeier*, Rondragefälliges Kriegswerkzeug, S. 4
- ²³⁸ Das Land des Schwarzen Auges, S. 103
- ²³⁹ Bestiarium Aventuricum, S. 248
- ²⁴⁰ Unter dem Adlerbanner, S. 5
- ²⁴¹ Ein Stab aus Ulmenholz, S. 34, Das Reich des Horas, S. 68
- ²⁴² Das große Donnersturm-Rennen, S. 22
- ²⁴³ Das Fürstentum Almada, S. 30f
- ²⁴⁴ Aventurischer Bote 42, S. 10; 43, S. 9; 45, S. 18; 46, S. 15
- ²⁴⁵ Auf der Spur des Wolfes, S. 10f, Die Wüste Khom und die Echsen-
sümpfe, S. 30, Der Löwe und der Rabe II, S. 9
- ²⁴⁶ Aventurischer Bote 35, S. 7
- ²⁴⁷ Aventurischer Bote 37, S. 11
- ²⁴⁸ H.E.M.M.U.N.G.E.N. 1, S. 6
- ²⁴⁹ Ebd., S. 6
- ²⁵⁰ Vom Leben in Aventurien, S. 15
- ²⁵¹ Ebd., S. 15
- ²⁵² Aventurischer Bote 60, S. 8
- ²⁵³ Aventurischer Bote 58, S. 13, H.E.M.M.U.N.G.E.N. 1, S. 6
- ²⁵⁴ Aventurischer Bote 36, S. 5
- ²⁵⁵ Der tiefe Süden, S. 89

- ²⁵⁶ Der Löwe und der Rabe I, S. 5; II, S. 53, 55
- ²⁵⁷ Aventurischer Bote 37, S. 11
- ²⁵⁸ H.E.M.M.U.N.G.E.N. 1, S. 8
- ²⁵⁹ Aventurischer Bote 39, S. 3; 40, S. 15, Straßenballade, S. 29, Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 27
- ²⁶⁰ Aventurischer Bote 41, S. 7
- ²⁶¹ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 27
- ²⁶² Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 27
- ²⁶³ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 27, 32
- ²⁶⁴ Aventurischer Bote 43, S. 6
- ²⁶⁵ Aventurischer Bote 34, S. 6-8; 35, S. 12-14
- ²⁶⁶ Straßenballade, S. 29, Am Rande der Nacht, S. 26, Das Almadaner Königreich, S. 32
- ²⁶⁷ Das Fürstentum Almada, S. 30
- ²⁶⁸ *Martin Drenkhahn*, Die Baronie Alst, 1995, S. 15
- ²⁶⁹ Bestiarium Aventuricum, S. 195, 244
- ²⁷⁰ Das Almadaner Königreich, S. 29
- ²⁷¹ Aventurischer Bote 57, S. 10
- ²⁷² Straßenballade, S. 46
- ²⁷³ *Malte Bornkamm*, Die Baronie Artesa, S. 7, *Bornkamm/Tschierske*, Das Fürstentum Almada, 1993, S. 27, 29-31
- ²⁷⁴ Bestiarium Aventuricum, S. 51f, 115
- ²⁷⁵ Aventurischer Bote 20, S. 1f; 21, S. 1f
- ²⁷⁶ Herbarium Aventuricum, S. 16, 48, 51
- ²⁷⁷ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 5
- ²⁷⁸ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 5, 32, Am Rande der Nacht, S. 25
- ²⁷⁹ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 25, 32
- ²⁸⁰ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 27
- ²⁸¹ Bestiarium Aventuricum, S. 41
- ²⁸² Das Reich des Horas, S. 67
- ²⁸³ Ein Stab aus Ulmenholz, S. 33
- ²⁸⁴ Alptraum ohne Ende, S. 44, Unsterbliche Gier, S. 16
- ²⁸⁵ Das Fürstentum Albarnia, S. 25-27, Das Almadaner Königreich, S. 112
- ²⁸⁶ Bestiarium Aventuricum, S. 219
- ²⁸⁷ *Steffen Popp*, Tractatio Eldoretis, 1996, S. 12
- ²⁸⁸ *Steffen Popp*, Tractatio Eldoretis, 1996, S. 14
- ²⁸⁹ Mysteria Arkana, S. 134
- ²⁹⁰ Bestiarium Aventuricum, S. 34, 36 38, 53, 76, 78, 94, 101, 107, 123, 137, 150, 157, 165f, 177, 187, 198, 205, 207, 213, 218, 222, 228, 238, 241, 247
- ²⁹¹ Aventurischer Bote 35, S. 11
- ²⁹² Aventurischer Bote 38, S. 9
- ²⁹³ Enzyklopaedia Aventurica
- ²⁹⁴ Die Magie des Schwarzen Auges, S. 60
- ²⁹⁵ Auf der Spur des Wolfes, S. 10, Die Wüste Khom und die Echsen-sümpfe, S. 62
- ²⁹⁶ Kaiser Retos Waffenkammer, S. 4
- ²⁹⁷ Aventurischer Bote 64, S. 23
- ²⁹⁸ Wunderwelten 41, S. 80
- ²⁹⁹ Geheimnisse der Elfen, S. 62
- ³⁰⁰ Auf der Spur des Wolfes, S. 33
- ³⁰¹ Spur in die Vergangenheit, S. 8
- ³⁰² Bishdariels Fluch, S. 66
- ³⁰³ Wunderwelten 44, S. 18
- ³⁰⁴ Aventurischer Bote 37, S. 7
- ³⁰⁵ Für die Königin, für Rondra, S. 6, 36, Goldene Blüten auf blauem Grund, S. 23
- ³⁰⁶ Enzyklopaedia Aventurica
- ³⁰⁷ Aventurischer Bote 49, S. 14; 65, S. 1; 71, S. 11
- ³⁰⁸ *Michael Hasenöhl* (Hg), Malbeth und Delhena, 1997
- ³⁰⁹ Geheimnisse der Elfen, S. 33
- ³¹⁰ Auf der Spur des Wolfes, S. 11, Die Wüste Khom und die Echsen-sümpfe, S. 13f, Der Löwe und der Rabe I, S. 41
- ³¹¹ Aventurischer Bote 55, S. 14; 57, S. 10; 60, S. 8
- ³¹² Aventurischer Bote 60, S. 8
- ³¹³ Aventurischer Bote 54, S. 12
- ³¹⁴ Aventurischer Bote 53, S. 10
- ³¹⁵ Aventurischer Bote 52, S. 15
- ³¹⁶ Aventurischer Bote 37, S. 11
- ³¹⁷ Bestiarium Aventuricum, S. 149
- ³¹⁸ Ein Stab aus Ulmenholz, S. 34
- ³¹⁹ Im Schatten des Adlers, S. 41
- ³²⁰ Im Schatten des Adlers, S. 41
- ³²¹ Im Schatten des Adlers, S. 41
- ³²² Die Bettler von Grangor, S. 30
- ³²³ Die Bettler von Grangor, S. 30
- ³²⁴ Schattenwelten 3, S. 5
- ³²⁵ Enzyklopaedia Aventurica, Die Götter des Schwarzen Auges, S. 80
- ³²⁶ Aventuria 2
- ³²⁷ Herbarium Aventuricum, S. 96, 103
- ³²⁸ Aventurischer Bote 46, S. 5
- ³²⁹ Die Ungeschlagenen, S. 48
- ³³⁰ Ein Stab aus Ulmenholz, S. 34
- ³³¹ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 17
- ³³² Das Fürstentum Almada, S. 80
- ³³³ Aventurischer Bote 55, S. 5
- ³³⁴ H.E.M.M.U.N.G.E.N. 1, S. 6
- ³³⁵ Die Ungeschlagenen, S. 50
- ³³⁶ Enzyklopaedia Aventurica
- ³³⁷ Aventurischer Bote 32, S. 8; 33, S. 8; 34, S. 11; 35, S. 9
- ³³⁸ Aventurischer Bote 35, S. 10
- ³³⁹ Geheimnisse der Elfen, S. 37
- ³⁴⁰ Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 6, 39, 45
- ³⁴¹ Für die Königin, für Rondra, S. 18
- ³⁴² Auf der Spur des Wolfes, S. 11
- ³⁴³ Kaiser Retos Waffenkammer, S. 5, 8, 12
- ³⁴⁴ Aventurischer Bote 59, S. 4
- ³⁴⁵ Die Wüste Khom und die Echsen-sümpfe, S. 73f
- ³⁴⁶ Das Reich des Horas, S. 67
- ³⁴⁷ Aventurischer Bote 40, S. 13
- ³⁴⁸ Aventurischer Bote 26, S. 3
- ³⁴⁹ Herbarium Aventuricum, S. 44, 113
- ³⁵⁰ Die Wüste Khom und die Echsen-sümpfe, S. 77
- ³⁵¹ Die Bettler von Grangor, S. 30
- ³⁵² Enzyklopaedia Aventurica
- ³⁵³ Aventurischer Bote 70, S. 23
- ³⁵⁴ Aventurischer Bote 47, S. 12
- ³⁵⁵ Bestiarium Aventuricum, S. 251
- ³⁵⁶ Die Seefahrt des Schwarzen Auges, S. 11
- ³⁵⁷ Der Bund der Schwarzen Schlange, S. 39
- ³⁵⁸ Enzyklopaedia Aventurica, Der Löwe und der Rabe II, S. 27, Das Almadaner Königreich, S. 42
- ³⁵⁹ Bestiarium Aventuricum, S. 193, Herbarium Aventuricum, S. 24
- ³⁶⁰ Auf der Spur des Wolfes, S. 11
- ³⁶¹ Das Fest der Schatten, S. 33f
- ³⁶² Das Land des Schwarzen Auges, S. 104, Das Fürstentum Almada, S. 44
- ³⁶³ Herbarium Aventuricum, S. 92
- ³⁶⁴ Herbarium Aventuricum, S. 67
- ³⁶⁵ Rabenschwingen 1, S. 13
- ³⁶⁶ Bestiarium Aventuricum, S. 117
- ³⁶⁷ Bestiarium Aventuricum, S. 59
- ³⁶⁸ Die Wüste Khom und die Echsen-sümpfe, S. 56f
- ³⁶⁹ Kommando Olachtai, S. 11
- ³⁷⁰ Der Krieg der Magier, S. 45
- ³⁷¹ Aventurischer Bote 17, S. 7
- ³⁷² Das Fürstentum Almada, S. 31
- ³⁷³ Enzyklopaedia Aventurica
- ³⁷⁴ Das Königreich am Yaquir, S. 12f
- ³⁷⁵ Yaquirwellen, S. 26, 35
- ³⁷⁶ Bestiarium Aventuricum, S. 90, 125, 173, Herbarium Aventuricum, S. 106, 112
- ³⁷⁷ Aventurischer Bote 36, S. 7
- ³⁷⁸ *Knut Kaffenberger*, Systeme der Illusion (unpubliziert)
- ³⁷⁹ Brief von Thomas Willenbrock an Michael Hasenöhl, 24. 7. 1998
- ³⁸⁰ Shafirs Schwur, S. 56
- ³⁸¹ Fürsten, Händler, Intriganten, S. 21
- ³⁸² Al'Anfa – stolze Herrscherin, S. 64
- ³⁸³ Der Krieg der Magier, S. 18
- ³⁸⁴ Auf der Suche nach einem Kaiser, S. 5

12. Wie kann Eskenderun genommen werden?

Schwer. Es gibt nur zwei Eingänge: das Tor (1) und die Wasserpforte (21). Die unter Wasser liegenden Zuflüsse für Zisterne (23) und Kaverne (41) sind nicht sichtbar, für Menschen zu eng und zudem vergittert. Die hölzerne Brücke zum Tor kann notfalls abgebrochen werden. Die Schießscharten sind für ausgewachsene Menschen zu eng. Die Fenster der Zehntkammer (6) und der Rüstkammer (33) sind mit schweren eisernen Gittern versehen. Schwachstellen sind aber die Fenster der Halle (5), wo lediglich ein dünnes Metallgitter als Träger der Alabasterscheiben dient.

Die Außenmauern sind durchwegs eineinhalb bis zwei Schritt dick und daher für den Zauberspruch **Durch Marmorstein und Eisenwand** undurchdringlich. Mauerbrecher sind gegen sie nicht einsetzbar, da Wasser die Burg allseits umgibt. Mit Schiffen und großen Flößen bis an die Mauern der Burg heranzufahren, verhindern der Dreiviertelkreis der Brücke und die den Kreis schließenden **Zähne**: dicht gesetzte, nur wenig über den Wasserspiegel ragende Pfähle, mit scharfen Spitzen aus Messing besetzt. Eine zwergische Untermünierung der Mauern ist angesichts der tiefen steinernen Fundamente, vor allem aber angesichts des Schlammes, der ringsum das Flußbett bildet, ausgeschlossen.

Brandgeschosse dürften an steinernen Mauern, glasierten Dachziegeln, gepflasterten Terrassen und Turmplattformen wenig Wirkung zeitigen. Vielmehr müssen Belagerer selbst mit Pfeilen und Bolzen rechnen: Im Schußfeld von Langbögen, an denen die Trabantengarde ausgebildet ist, und den "Hornissen" auf dem Taubenturm (124) und Gesindeturm (128) liegen das Fahrwasser des Flusses, die Chababbücke, das Vorwerk, Teile von Isola, Pfaueninsel, Pferdeweide, Spitz, Flußäckern und Immanwiese.

Ständig stehen sieben Trabantengardisten auf Wachposten: zwei am Tor (1), einer auf dem Taubenturm (124), einer auf dem Gesindeturm (128), einer im Großen Saal (84), einer am Vorwerk, einer an der Zugbrücke. Wachablöse ist alle drei Stunden. Alarm wird durch mehrere Fanfarenstöße *kurz-lang* oder durch den Schrei "Alarm!" gegeben. Dieses Signal bewirkt, daß sofort alle Trabanten zu den Waffen eilen und sowohl Vorwerk als auch Zugbrücke gesperrt werden. Über Brieftauben steht Burg Eskenderun in Verbindung mit den Festungen von Solon, Torre da Chabab, Neetha und Thegün; mit Solon besteht sogar Sichtkontakt. Belagerer müssen daher mit dem raschen Anmarsch einer Entsatztruppe rechnen.

Wie man sieht, ist der offene, direkte, konventionelle Angriff ziemlich aussichtslos. Größeren Erfolg verspricht der menschliche Faktor: Gegen Verrat ist auch die Trabantengarde nicht gefeit; sie gilt jedoch als treu, und der Verhütung von Loyalitätskonflikten dient unter anderem ein Heiratsverbot. Wachen können überrumpelt werden. Hunger, nicht aber Durst mag die Besatzung bei einer langen Belagerung bezwingen.

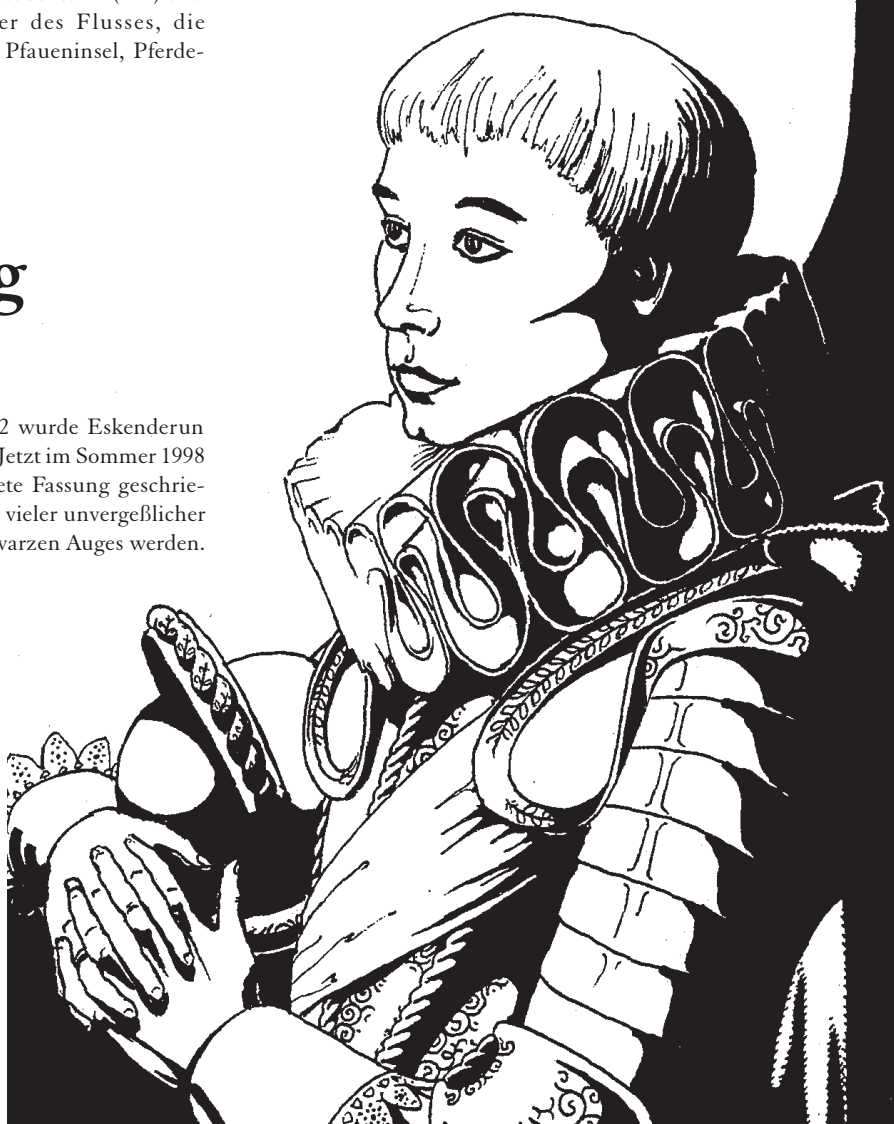
Unwägbare Gefahren für die Verteidiger birgt massiver, über das erwartbare Maß hinausgehender Einsatz von Magie, insbesondere von Djinnen. Gegen dämonische Attacken sind am Tor (1) und durch das Defensorium (130) Vorkehrungen getroffen. Kaum eine Kreatur dieser Welt kann ihr gefährlich werden, außer einer: Burg Eskenderun ist nicht drachensicher.

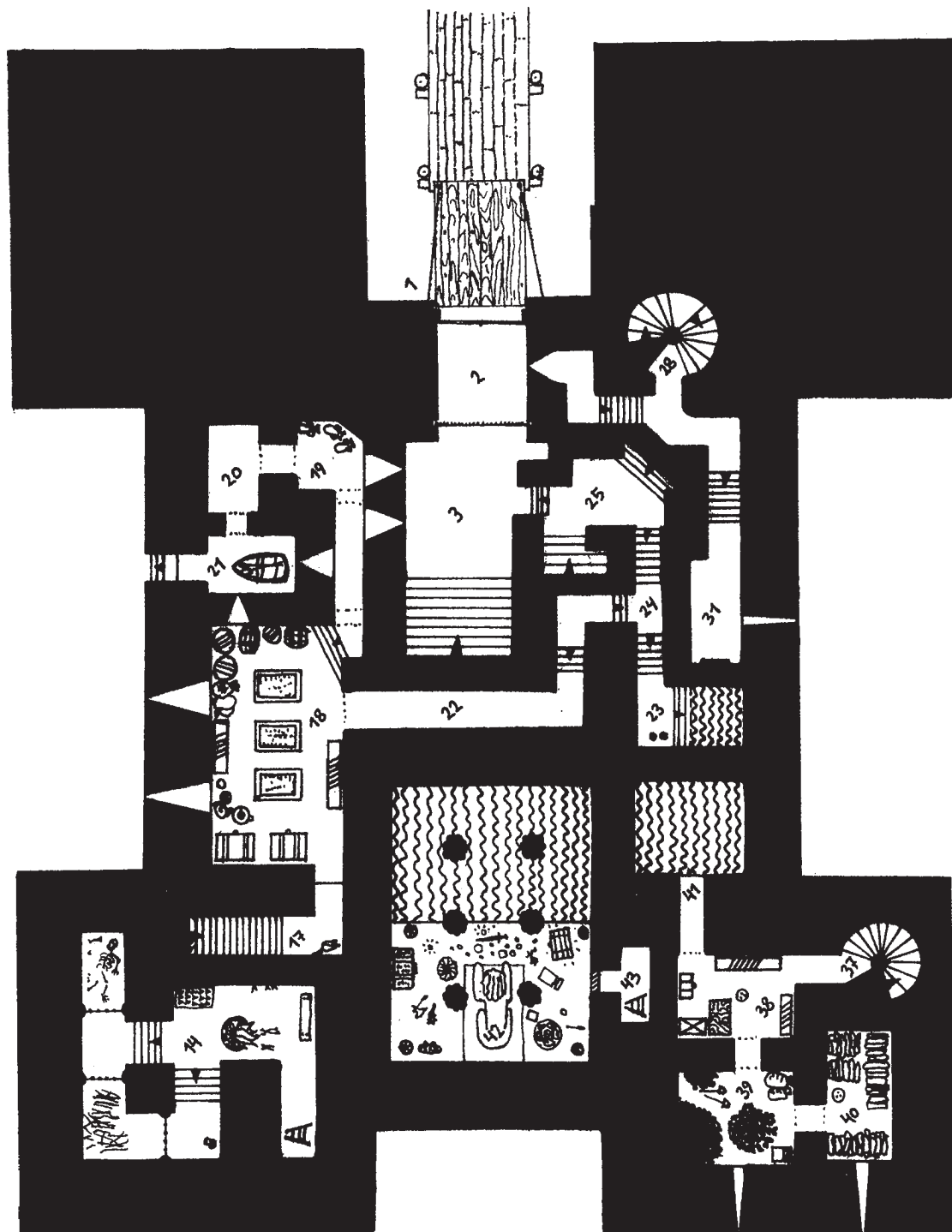
Ausklang

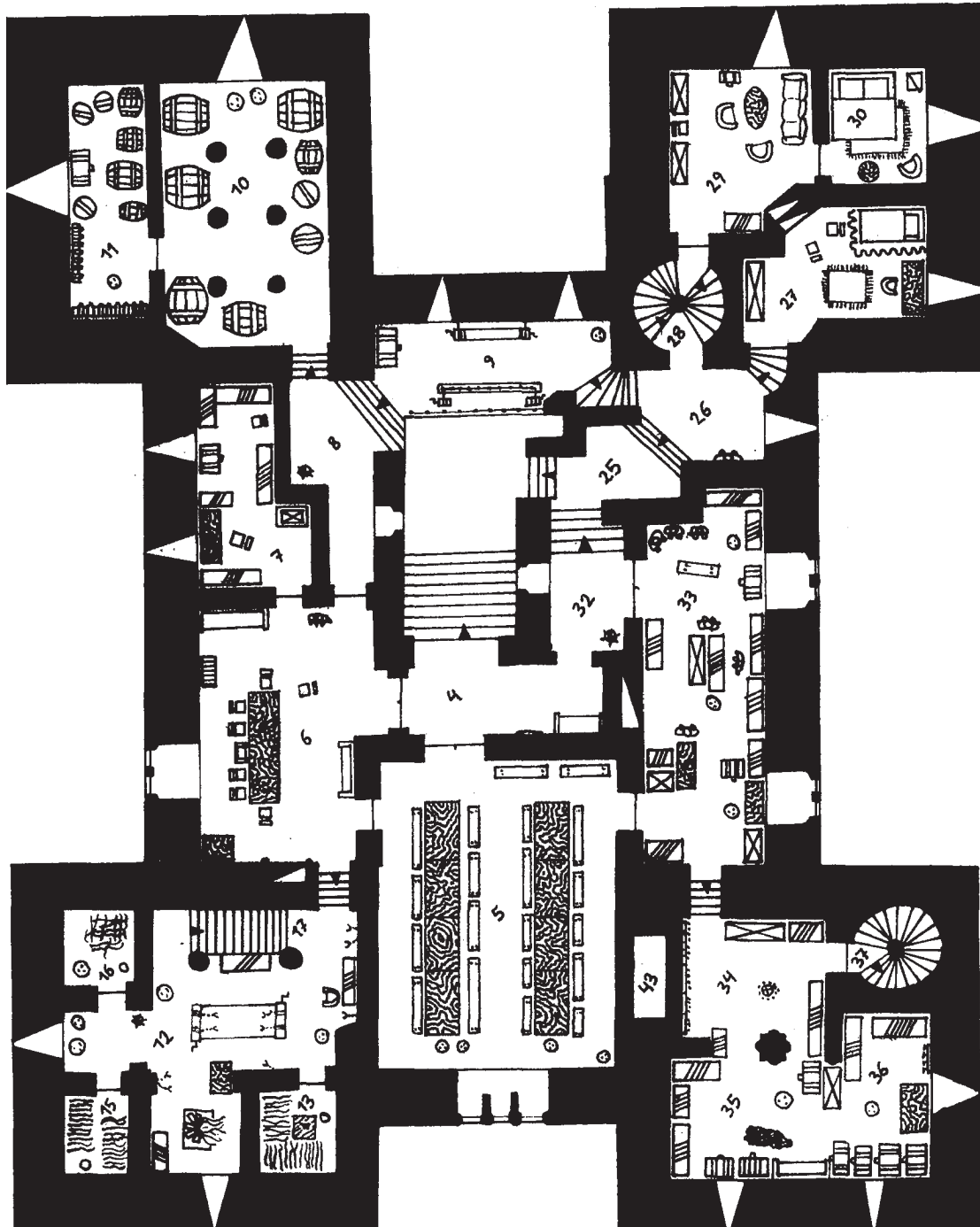
Aufatmen: Es ist vollbracht! Im Sommer 1992 wurde Eskenderun erstmals einem kleinen Spielerkreis vorgestellt. Jetzt im Sommer 1998 habe ich die dritte erweiterte und überarbeitete Fassung geschrieben. Möge diese aventurische Burg Schauplatz vieler unvergeßlicher Erlebnisse von Spielern und Meistern des Schwarzen Auges werden.

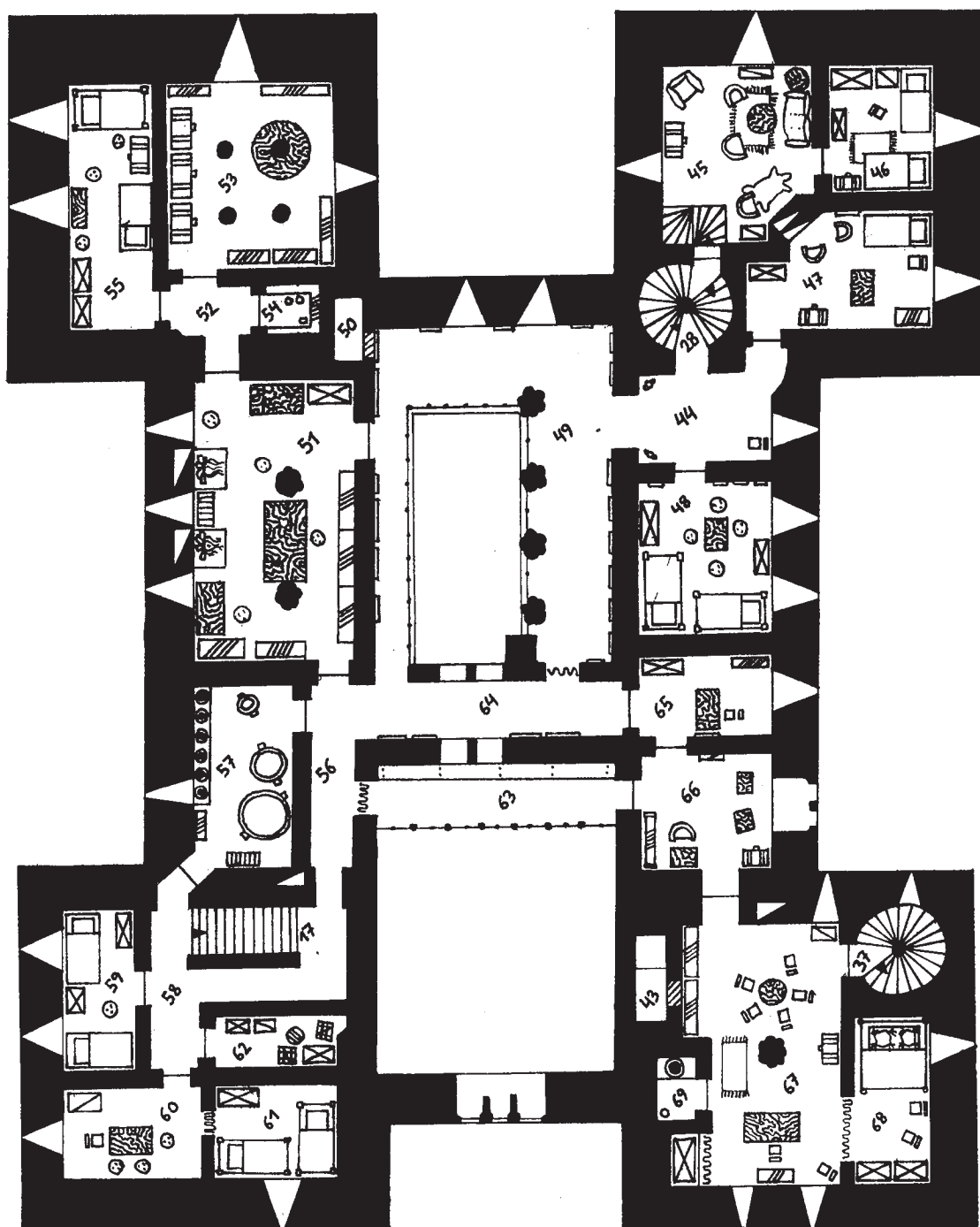
Michael Hasenöhr
Gießhüblerstraße 8
2344 Maria Enzersdorf
Österreich

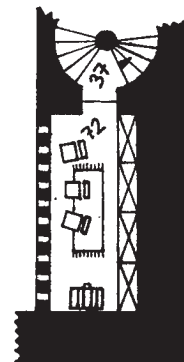
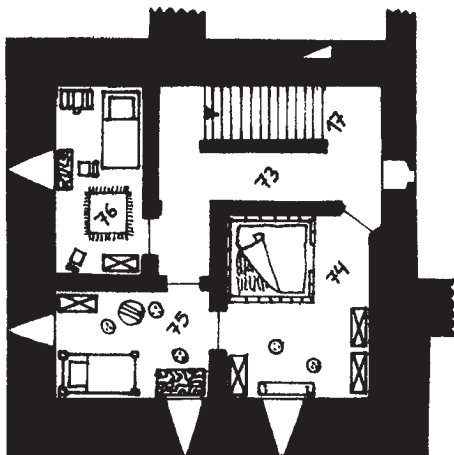
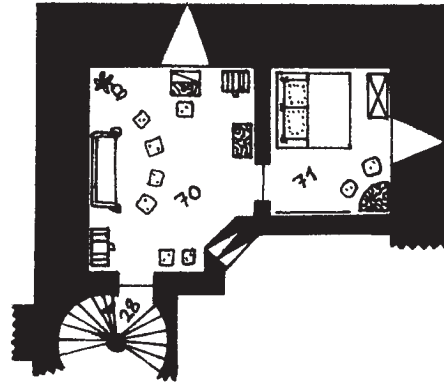
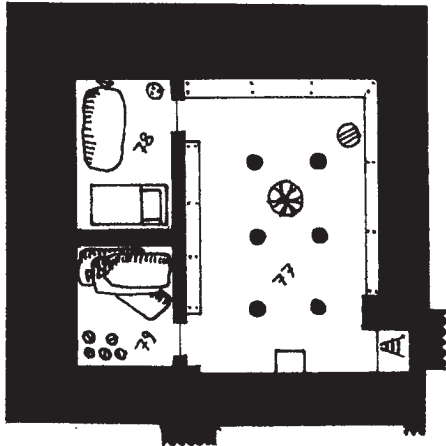

CEDOR
KHELIANADA

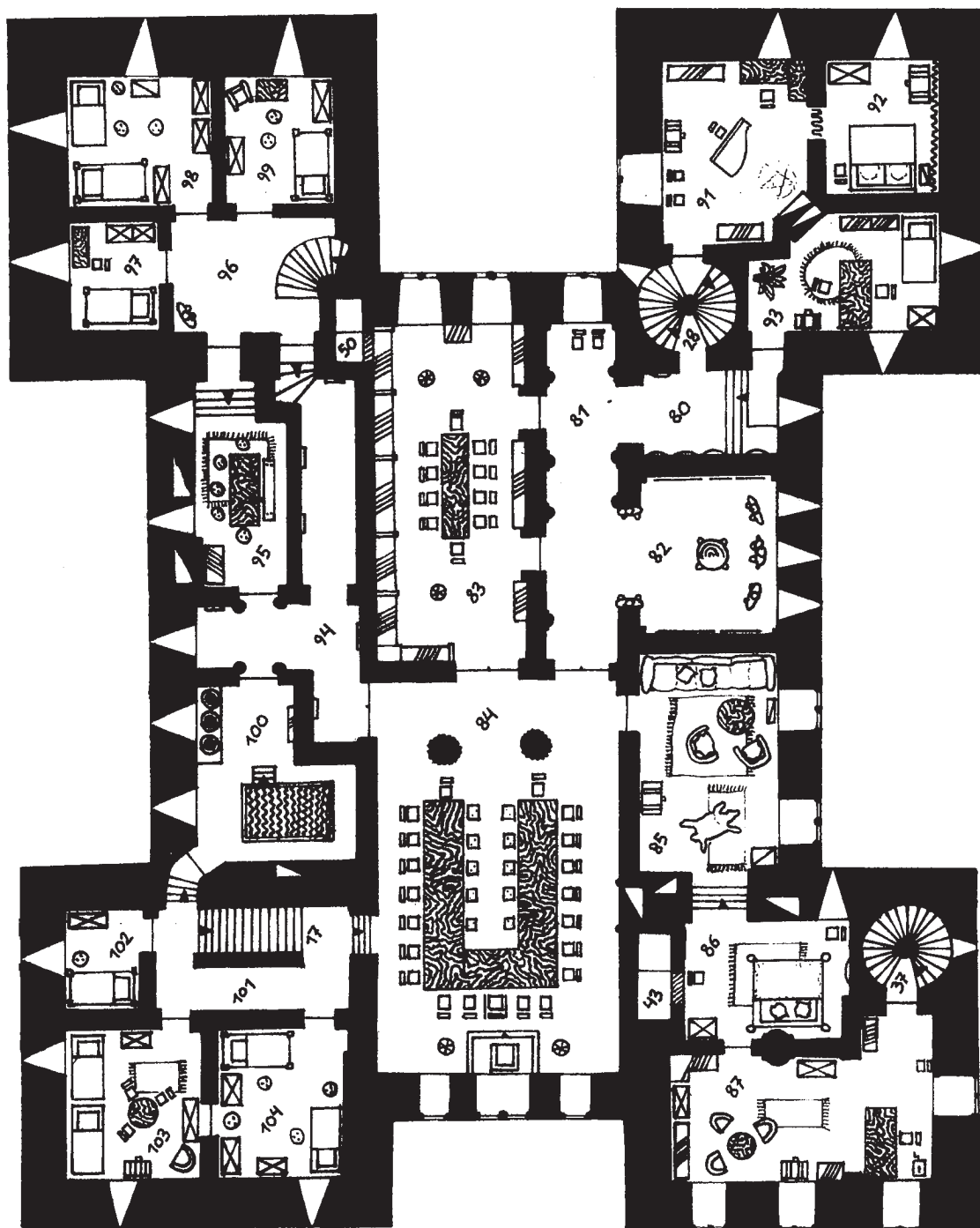


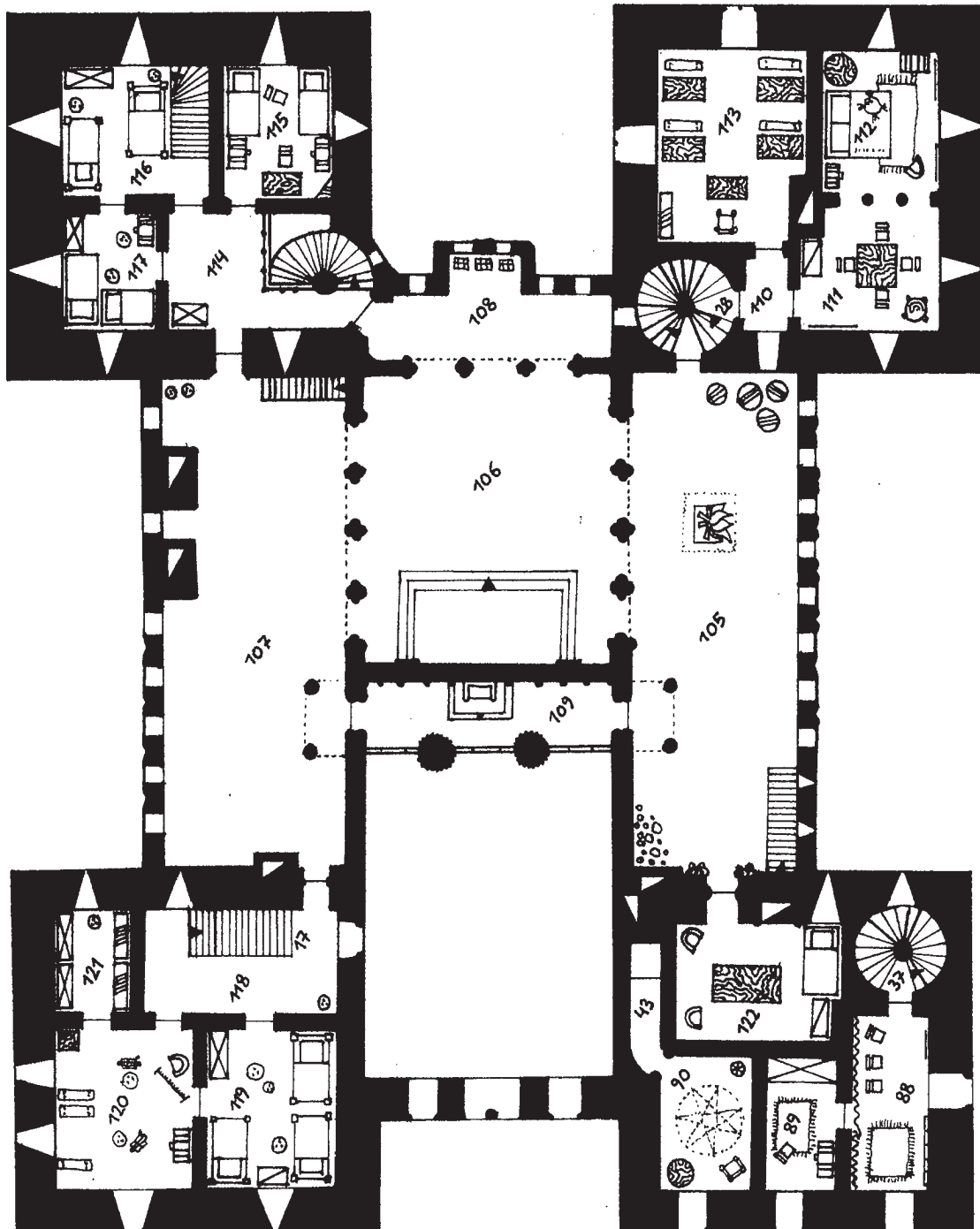


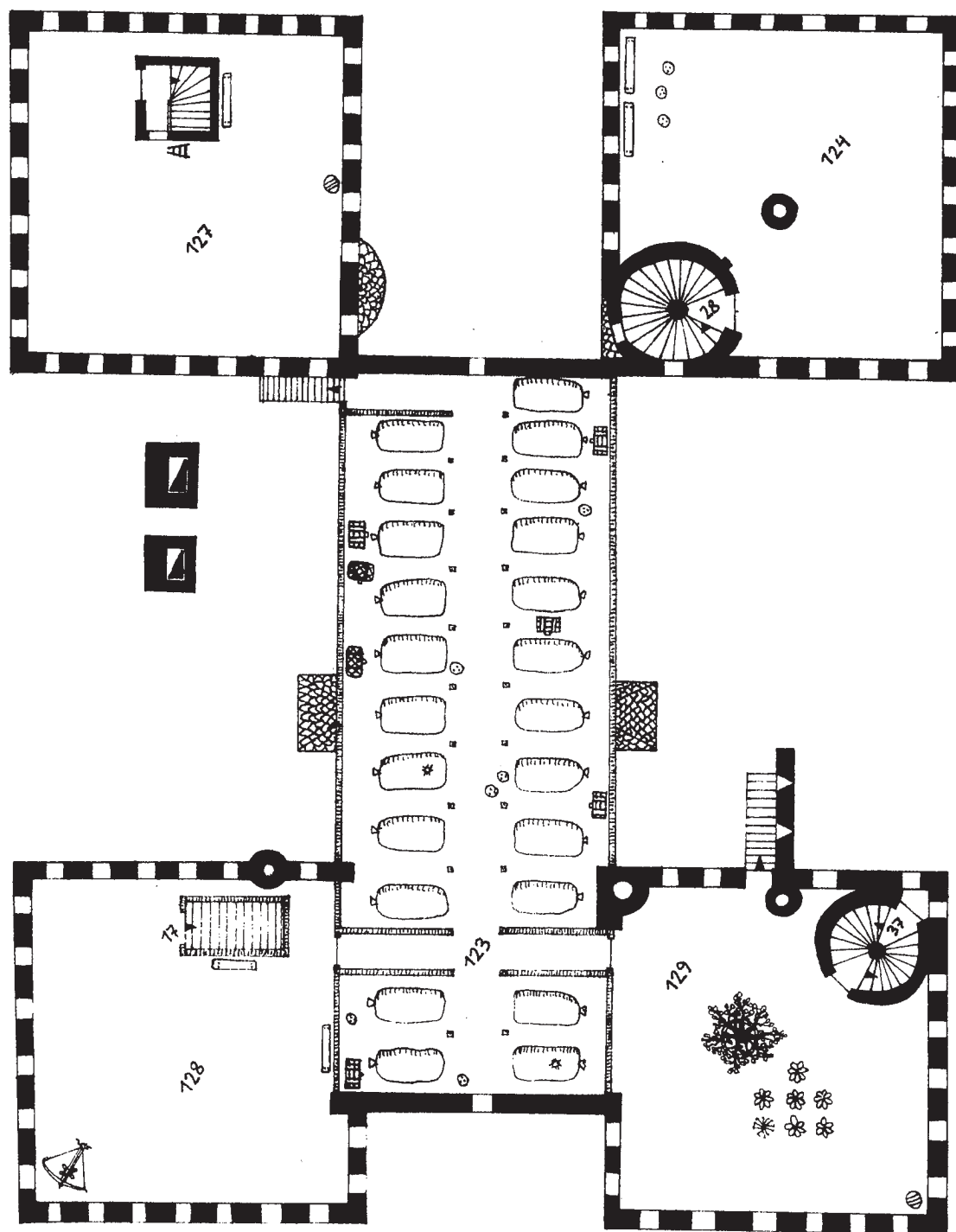


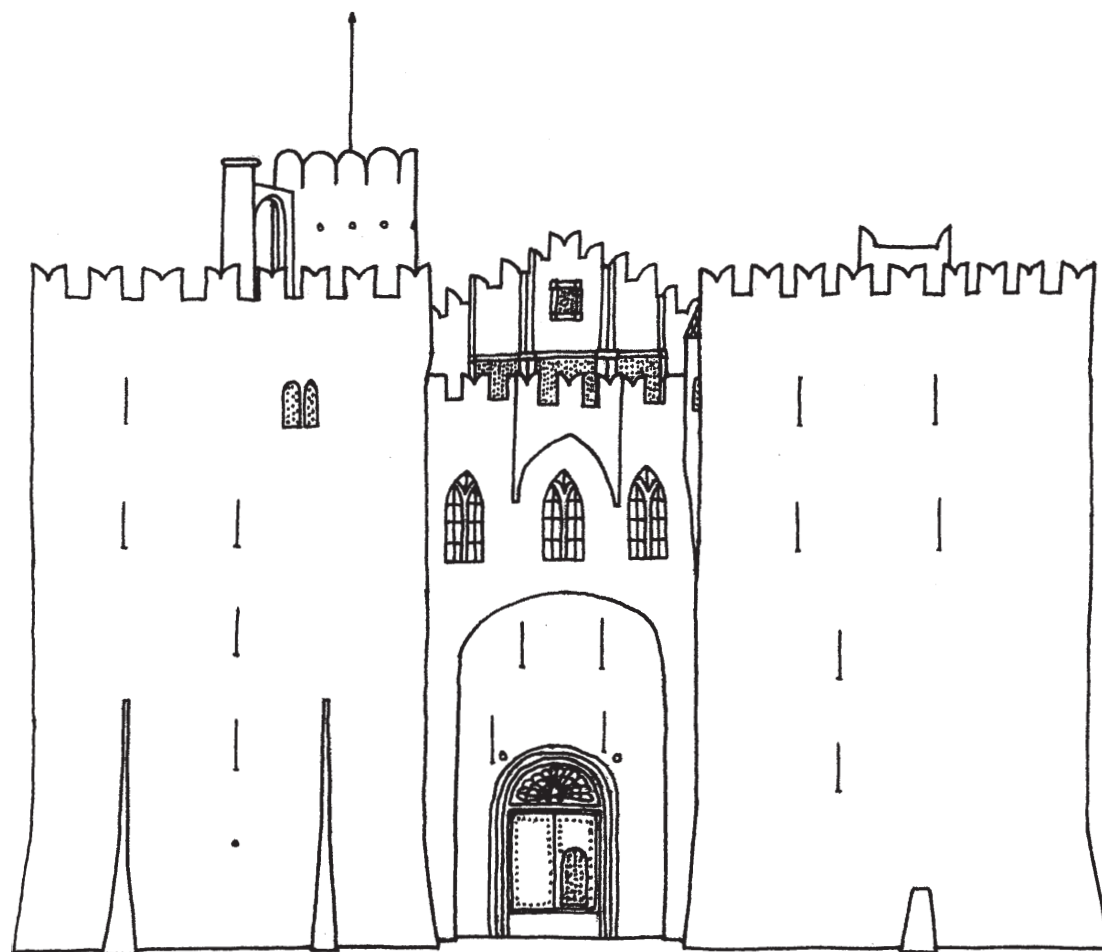




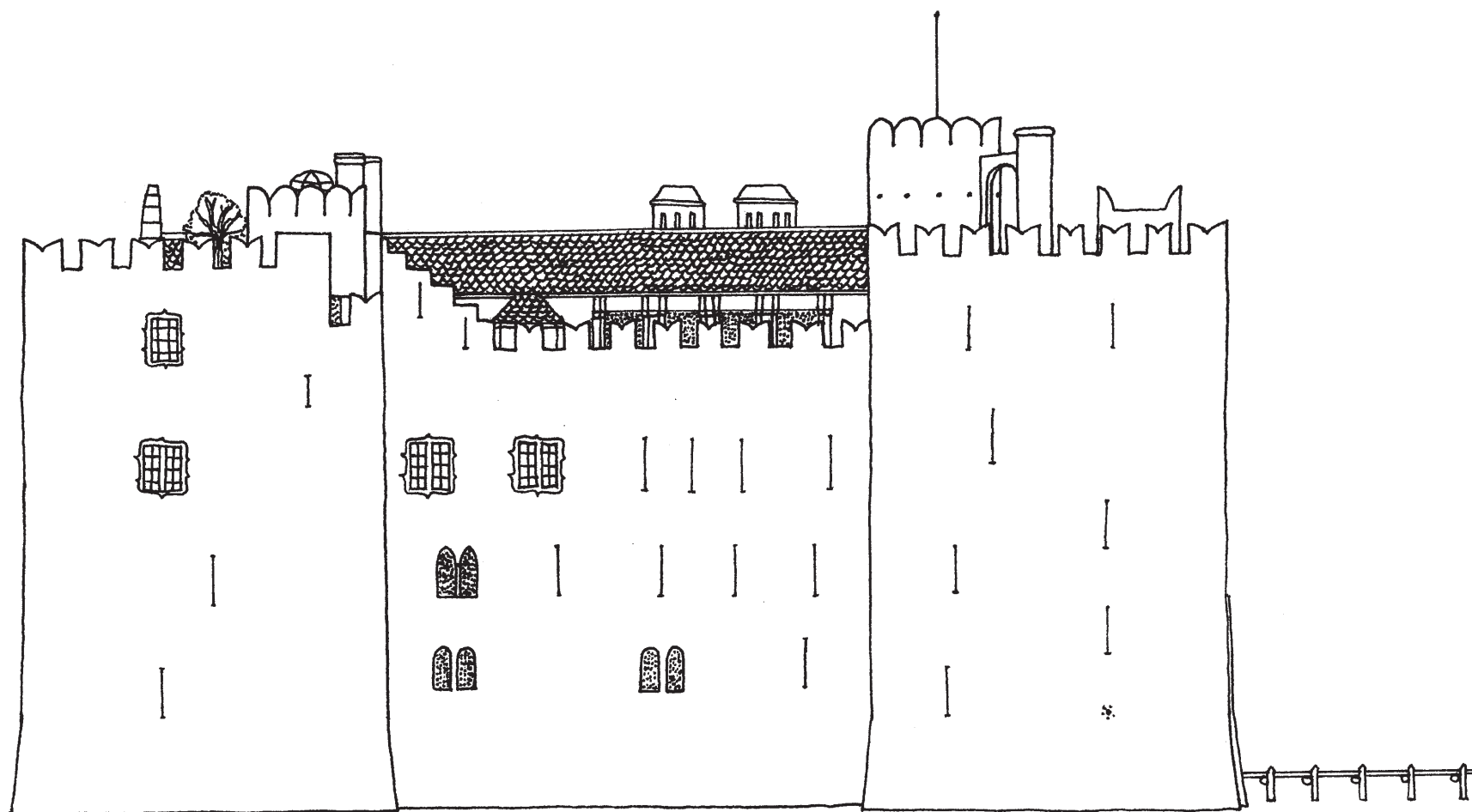




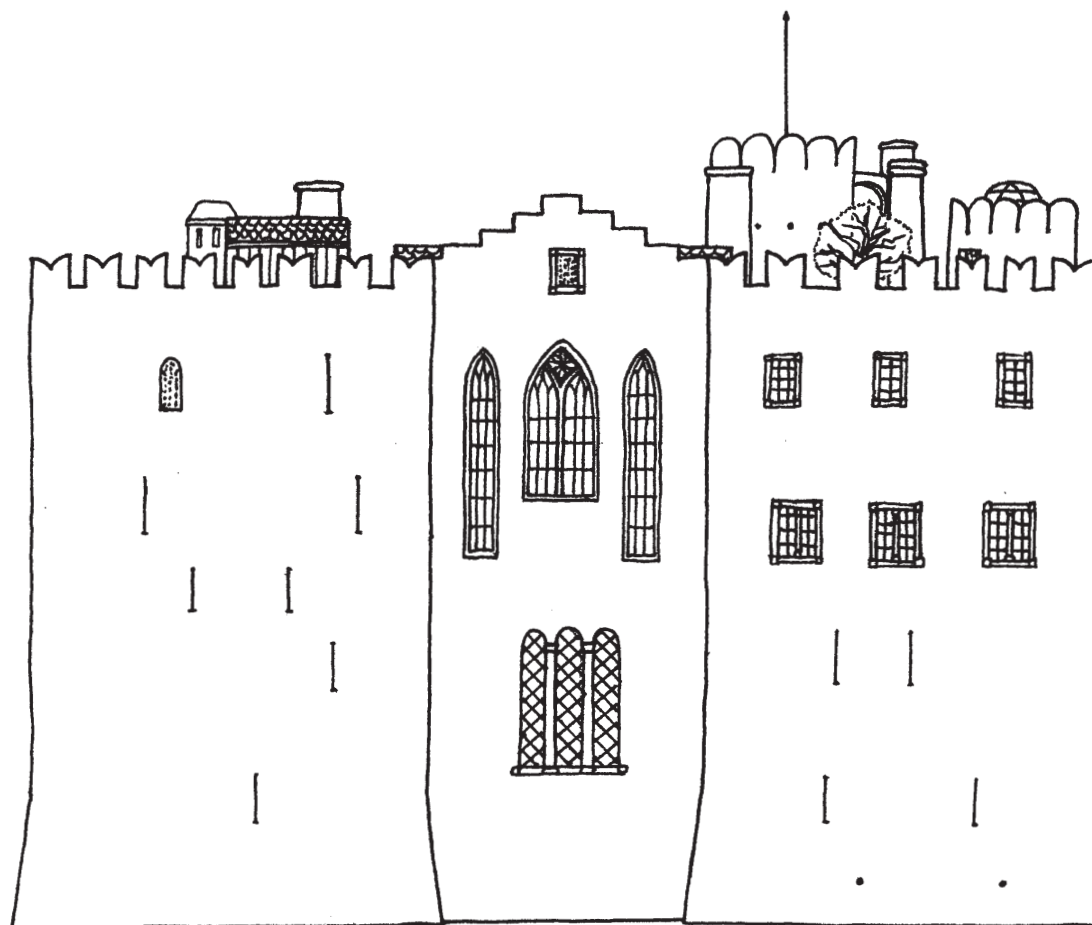




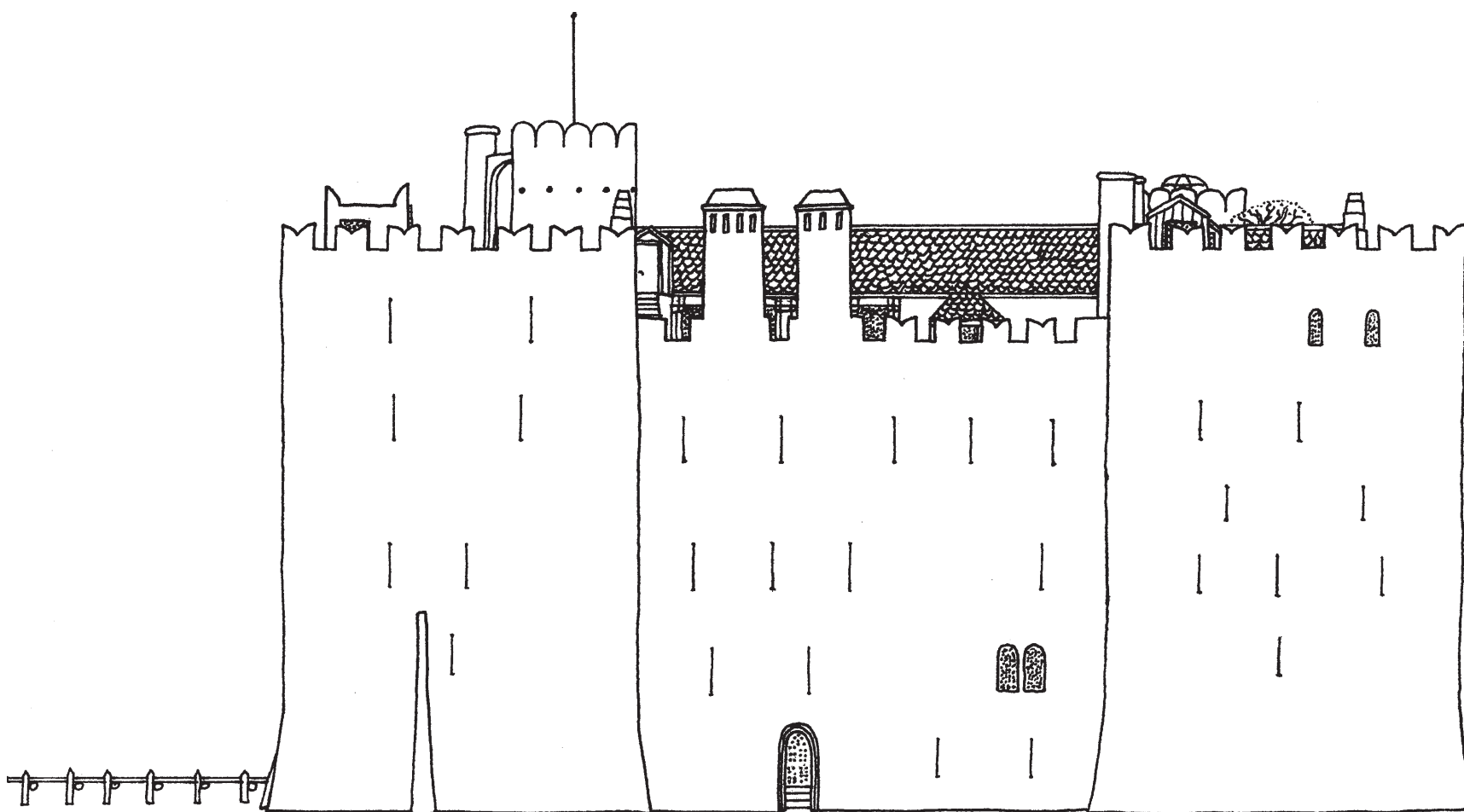
Burg Eskenderun: Nordostfront



Burg Eskenderun: Südostfront



Burg Eskenderun: Südwestfront



Burg Eskenderun: Northwestfront

Übersicht der einzelnen Räumlichkeiten

Prima und Secunda (1-43)

1 Das Tor	12
2 Torhaus	12
3 Vestibül	12
4 Narthex der Halle	12
5 Halle	12
6 Zehntkammer	13
7 Altes Archiv	13
8 Bierlauf	13
9 Gattergalerie	13
10 Trunkhalle	14
11 Weinkeller	14
12 Folterkammer	14
Numero 13	15
14 Das Loch	15
Numero 15	15
Numero 16	15
17 Küchenstiege	15
18 Viktualienkeller	15
19 Ölgelaß	15
20 Leeres Gelaß	15
21 Wasserpforte	15
22 Querverbindung	15
23 Zisterne	15
24 Wasserstiege	16
25 Schluf	16
26 Halizinenser-Kapelle	16
27 Gästegemach	16
28 Schneckenstiege	16
29 Garether Gemach	16
30 Camarena des Garether Gemachs ..	16
31 "Schatzkammer"	16
32 (Raum ohne Namen)	16
33 Rüstkammer	17
34 Vordere Waffenkammer	17
35 Mittlere Waffenkammer	17
36 Hintere Waffenkammer	17
37 Hintertreppe	17
38 Werkzeugkeller	17
39 Kohlenkeller	17
40 Holzkeller	18
41 Kaverne	18
42 Krypta	18
43 Schacht	18
Inventarium des Oikaldikenhortes	18

Tertia (44-69)

44 Warteraum	20
45 Kusliker Gemach	20

46 Camarena des Kusliker Gemachs	21
47 Hylailisches Gemach	21
48 Knechtekammer	21
49 Pavonische Pinakothek	21
50 Schacht	23
51 Küche	23
52 Durchgang	24
53 Speisekammer	24
54 Spezereienkammer	24
55 Zwergenkammer	24
56 Serviergang	24
57 Waschraum	24
58 Ein ganz und gar gewöhnlicher und sich durch nichts und niemanden auszeichnen- der Gang	25
59 Krankenzimmer	25
60 Dienstbotengemach	25
61 Camarena des Dienstbotengemachs ..	25
62 Rumpelkammer	25
63 Empore	25
64 Gemäldegang	25
65 Vorzimmer (Antecamera)	25
66 Ledernes Gemach	26
67 Truchsessenzimmer	26
68 Camarena des Truchsessenzimmers ..	27
69 Abort	27

Quarta (70-79)

70 Maraskangemach	27
71 Camarena des Maraskangemachs	27
72 Garderobe	27
73 "Drachenschlund"	29
74 Frauenzimmer	29
75 Schlummerkammer	29
76 Hebammenkammer	29
77 Heimliche Halle	29
78 Erste Dunkle Camarena	29
79 Zweite Dunkle Camarena	29

Quinta (80-104)

80 Audienza	30
81 Kamelkorridor	30
82 Dreifrauenkapelle	30
83 Belletristische Bibliothek	31
84 Großer Saal	31
85 Privater Salon	32
86 Geborgenes Gemach	32
87 Kabinett	33
88 Gläsernes Gemach	34

89 Camarena des Gläsernen Gemachs ..	34
90 Geheimes Gemach	35
91 Dröler Gemach	35
92 Camarena des Dröler Gemachs	36
93 Grünes Gemach	36
94 Gardistengang	36
95 Dienerzimmer	36
96 "Exil"	36
97 Botenkammer	37
98 Amazonenkammer	37
99 Kriegerkammer	37
100 Bad	37
101 Pagengang	37
102 Barbierkammer	38
103 Pagenzimmer	38
104 Knappenzimmer	38

Sexta (105-122)

105 Altan	38
106 Tanzboden	39
107 Söller	39
108 Pechnase	39
109 Spielmannsgalerie	39
110 Dreiweg	39
111 Novadisches Gemach	39
112 Camarena des Novadischen Gemachs	39
113 Skriptorium	39
114 Stiegenhaus	39
115 Korporalskammer	40
116 Nostrianerkammer	40
117 Söldnerkammer	40
118 Fenstergang	40
119 Offizierskammer	40
120 Spinnerei	40
121 Wäschekammer	40
122 Chirurgisches Gemach	40

Septa (123-131)

123 Dachboden	41
124 Taubendach	41
125 Taubenschlag (ohne Plan)	41
126 Krone des Taubenturms (ohne Plan)	41
127 Paradedach	41
128 Wäshedach	41
129 Dachgarten	41
130 Krone des Uhrturms (ohne Plan) ..	42
131 Das Dach (auch planlos)	42

Anhang: Das Haus Oikaldiki

Familiengeschichte

In den Dunklen Zeiten zeugte ein **Mandrake** (Drachmensch, Menschdrache) mit einer Frau aus der Dynastie der **Despoten von Despiona** ein Kind.

Von diesem Kind stammte Niam ab. **Niam von Eskenderun**, auch Niam da Chabab oder die hl. Niam genannt, lebte um die Zeitenwende: Bosparans Fall. Sie muß alt über das Maß gewöhnlicher Menschen hinaus geworden sein, denn die Überlieferung berichtet dreierlei Großes von ihr: Niam war Landverweserin des unter Fran-Horas gegründeten Gutes Eskenderun, Ratgeberin Murak-Horas' und Begleiterin des Kaisers bei seiner Zusammenkunft mit dem Elfenkönig; sie war eine der zwölf Gründer des **Theaterordens** und Trägerin der **Topaslöwin**; sie erbaute als Kastell des Theaterordens **Burg Eskenderun**. Niam wird noch heute am Unterlauf des Chabab als Heilige genannt und verehrt. Die Grundmauern ihres Hauses sind auf der Pfaueninsel bei Eskenderun zu finden.

Von Niam leitete sich in der Zeit der Klugen Kaiser die **Familie da Chabab** ab. Alten Sagen zufolge war dies ein ruhmreiches Edlengeschlecht, das sein Blut mit den Tulamiden mischte, kühne Reiter und fröhliche Harfner hervorbrachte, sich in vielen Fehden schlug und seine Burg Eskenderun zu einem Mittelpunkt des Rittertums machte. Die Familie da Chabab trug ihren Namen nach dem Fluß oder umgekehrt, führte aufgrund ihrer (angeblichen) Herkunft die Farben **Rot und Blau**, die den Despoten von Despiona eigen waren, und nahm irgendwann als Wappen den **Pfau** an, welcher in jener Zeit für ein Sinnbild der Ritterlichkeit und unverwundlich galt. Sie bewahrte die ererbte Topaslöwin und zelebrierte in der Krypta von Eskenderun einen ekstatischen Mysterienkult um Rahja und Drachen. Um die Mitte der Epoche zu **Grafen von Chababien** aufgestiegen, regierte die Familie da Chabab von Burg Eskenderun aus, da das Seekönigliche Schloß von Neetha zerstört und die Stadt von Thorwaler Piraten bedroht war. Doch als sich die Zeit ihrem Ende neigte, nahm auch das Glück der Familie ab, und als die Dröler Markgrafen Wahrer der Ordnung wurden, waren die Chababier fast ausgestorben.

In jener Zeit herrschte Unruhe in Chababien, die alten Familien der Grafschaft lagen miteinander in Fehde, Gerüchte über den götzendienerischen Kult des Hauses da Chabab gingen um. Da sandte der Wahrer der Ordnung einen **Trodinar**¹, um die Ordnung wiederherzustellen. Bis heute ist deshalb die Priesterkaiserzeit dem chababischen Volk in positiver Erinnerung. **Basilios Oikaldiki** befriedete das Land und wurde doch besiegt: **Morgana da Chabab**, die letzte Erbin der alten Grafenfamilie, bezauberte ihn durch ihren Liebreiz, und er nahm sie zur Frau.

Die **Familie Oikaldiki** war ein Kleinadelsgeschlecht von der Zyklopeninsel Pailos, das während der Zeit der Klugen Kaiser in den Dienst der Dröler Markgrafen trat. Als Dröler Ministerialen lebten sie einige Generationen in der Rosenstadt. Heute findet man weder auf Pailos noch in Dröl Oikaldiken.

So ging die Familie da Chabab in der Familie Oikaldiki auf, die ihre Nachfolge antrat und ihre Traditionen übernahm. Die Oikaldiken setzten ein tulamidisches **ay** (von) ihrem Namen voran, beteten fortan zu **Rahja** als ihrer Hausgöttin, bewahrten die Topaslöwin und betrachteten nach und nach die hl. Niam als ihre Ahnherrin. Ihr Wappen war die **goldene Grille auf Rot**, ihre Blume wurde die **goldene Rose**.

Rasch mehrten die Oikaldiken Reichtum und Ansehen als Grafen von Chababien, bis sie in beidem nur von den Dröler Markgrafen überboten wurden. Burg Eskenderun aber war nur noch Nebenwohnsitz, denn nun, wo die Thorwaler Piraten besiegt waren, erbauten die Oikaldiken auf den Grundmauern des Seeköniglichen Schlosses den heutigen Palast von Neetha. Legendär war der Oikaldikenhort, in dem sich die Kleinodien der Familie da Chabab mit den neuen Kostbarkeiten vereinten.

Nun wandten sich die Oikaldiken gegen jene, denen sie ihren Aufstieg verdankten und wurden ihren Lehnsherren unbotmäßige Vasallen. Durch den Baliiri-Schwur verbündete sich **Graf Thursis ay Oikaldiki** mit den Grafen von Vinsalt und Silas gegen den Gareth Kaiser und den Dröler Markgrafen, hinter denen die Praisikirche stand. Thursis erklärte Chababien für unabhängig und sich zum Markgrafen.

Doch als der Liebfelder Unabhängigkeitskrieg zu Ende und Chababien nicht nur durch einige Novadis, sondern vor allem durch Dröl und Gareth bedroht war, mußte er sich dem mittlerweile zum König aufgestiegenen Grafen von Vinsalt unterwerfen, um den Schutz des Kusliker Friedens zu erlangen. Der König schickte dem einstigen Verbündeten und jetzigen Vasallen eine Hälfte des Aarensteins, der die Herrschaft über das Liebliche Feld symbolisierte, und anerkannte ihn als Markgrafen.

Die Oikaldiken waren enttäuscht, mit dem Krieg nur den einen Herrn gegen einen anderen eingetauscht zu haben. Als **Markgrafen von Neetha** regierten sie ein Gebiet, dessen südlich des Flusses liegender Teil an Dröl und die Novadis gefallen und das vom Handel mit Dröl und den Zyklopeninseln abgeschnitten war. Nun versuchten die Oikaldiken im Lieblichen Feld dem Königshaus Konkurrenz zu machen: Mit Blick auf die Bedeutung des **Aarensteins** wurde ihr neues Wappen der goldene Adler auf Rot, ihre Blume der Adlerpflock.

Doch die Macht der Vinsalter Könige wuchs, bis sie stark genug waren, Markgräfin **Yalanda ay Oikaldiki** abzusetzen, deren Neffen **Barinn ay Oikaldiki** einzusetzen und damit das Haus Oikaldiki zu spalten: Die Nachkommen Barinns stellten fortan die Markgrafen, die Nachkommen Yalandas wurden mit Burg Eskenderun und der Topaslöwin abgefertigt, beide Linien blieben jahrzehntelang verfeindet. Barinn ließ als neuen markgräflichen Landsitz das Schloß Madayano in Valavet erbauen.

Markgraf **Phrenos ay Oikaldiki** führte die Wiedervereinigung beider Linien herbei, um den Kampf gegen das Königshaus wieder aufzunehmen und zu vollenden, was Thursis begonnen hatte: die Unabhängigkeit Chababiens. Phrenos erklärte sich zum Vormund der verwaisten Signorina **Idra ay Oikaldiki**, der letzten Nachfahrin der älteren Linie. Die Nachkommen Yalandas hatten sich schwer verschuldet, und so schloß Phrenos in Idras Namen ein Geschäft mit sich selbst: Er tilgte die Schuld und überschrieb sich Burg Eskenderun. Dann verheiratete er sein Mündel mit seinem Bastard Cedor, gab diesem Burg Eskenderun zu Lehen und verlieh ihm als Wappen den alten roten Pfau auf Blau.

Seither wohnte **Cedor Khelianada** auf der alten Burg. Nach dem Sturz des Markgrafen führten Cedor und seine (zweite) Gemahlin **Lutisana ay Oikaldiki** als das **Pavonische Paar** die Familie Oikaldiki an – seit Cedors Tod in der Schlacht an der Trollpforte ist es die Madonna Lutisana alleine. Der Palast von Neetha und Schloß Madayano sind heute in den Händen des siegreichen Königshauses. Die Topaslöwin ist erst im Krieg mit dem Dämonenmeister verloren gegangen. Doch der Oikaldikenhort wurde rechtzeitig aus Neetha nach Eskenderun geschafft.

¹ *Trodinar* (weiblich *Trodinara*): Truchseß, Verweser. Der nur im Raum der alten Dröler Mark bekannte Titel steht für den Stellvertreter eines Markgrafen oder Grafen. Die meisten Markgrafen von Dröl und Neetha hatten einen Trodinar. Zu manchen Zeiten führten regelrechte Erbdynastien von Trodinaren anstelle schwacher Markgrafen die Geschäfte. Nur der autokratische Markgraf Phrenos von Neetha regierte ohne Trodinar. Dafür wurde sein Bastard Cedor von Eskenderun im Chababischen Krieg von den oikaldikitreuen Adligen zum Trodinar von Chababien gewählt und führt diesen Titel als Sprecher der erzherrzoglichen Curia bis heute. Der Ursprung des Titels Trodinar ist den aventurischen Gelehrten unbekannt, doch lautete so der Name oder gildenländische Titel des historischen ersten Horas (**Geheimnisse des Lieblichen Feldes**).

Das Haus Oikaldiki heute

Wohnsitze

Familiensitz ist **Burg Eskenderun**. Daneben verfügt das Haus über den **Despotenpalast zu Despiona**, einen Flügel von **Schloß Banêsh** zu Thegûn und das **Gut St. Thalionmel** bei Brelak.

In den Händen der Oikaldiken liegen die **Grafschaft Thegûn** und die **Domäne Brelak**, die **Signorien Eskenderun, Brelak** und **Honâk** sowie die kleinen Signorien **Helmetto** und **Nuvolo** am Yaquir. Die eng mit den Oikaldiken verwandte **Familie Elmayano** regiert die **Baronie Suderstein**.

Politik

Die Oikaldiken sind weder Amene-Horas noch dem Haus Firdayon noch dem Horasreich treu. Sie wollen die politischen Veränderungen der letzten zehn Jahre größtenteils rückgängig machen: den **Horastitel abschaffen**, den Staatsorden des goldenen Adlers und den Horasorden des heiligen Blutes aufheben, das Liebliche Feld als Königreich mit den alten Rechten des Kronkonventes und des Reichsrates einrichten, in **Chababien** den gegenwärtigen **Herzog** aus dem Haus Firdayon durch einen des Hauses **Oikaldiki** ablösen.

Ferner streben die Oikaldiken die **Wiedererrichtung der Drôler Mark** an: mit ihren Provinzen Chababien (Neetha), Harodien (Drôl), Nord- (Mengbilla) und Südaskanien (Chorhop), mit dem Haus Balligur als Herrscherfamilie und möglichst unabhängig von Gareth und Vinsalt.

Als Feinde des Hauses Firdayon sind die Oikaldiken prinzipiell folgenden Kräften wohlgesonnen: dem Mittelreich, den Häusern Garlischgrötz, Galahan, Marvinko, Balligur, Thaliyin und Cosseira, dem Bund des Schwertes, der Gemeinschaft des Lichts.

Religion

Die **Hausgöttin** der Oikaldiken ist **Rahja**. Ihr Einfluß zeigte sich in späten Heiraten, häufigen Scheidungen, zahlreichen Bastarden, die

oft anerkannt wurden, beinahe obligatorischen Favoriten und Märessen. An Gebäuden, Gewändern und Gegenständen finden sich die Symbole von Stute, Kelch und Rose, die Familienmitglieder schmücken sich mit Amethysten und sind gute Reiter. Doch verzeichnet die Geschichte der Oikaldiken auch einige Belkelel-Paktierer.

Daneben ist das Haus Oikaldiki den Göttern Praios und Rondra verbunden, was zum einen auf die Vergangenheit in der Drôler Mark, zum anderen auf die kriegsbedrohte Grenzlage seit der Zugehörigkeit zum Lieblichen Feld zurückgeht. Immer wieder haben darum Oikaldiken der Schönen Göttin, dem Sonnengott und der Kriegsgöttin als Geweihte gedient.

Die alte **Grablege** der Oikaldiken befindet sich in **Gebein**, und einige wurden auch in Abbadom beigesetzt, aber seit Markgraf Thariso besteht die **Thorwaler Totensitte**, die Leichen auf einem brennenden Nachen dem Meer zu überantworten.

Symbole

Die meisten **Erbstücke** der Oikaldiken – die Schwerter **Topaslöwin** und **Chublai’Kor**, das **Eherne Diadem**, das **Thin des Thariso**, das **Adlersiegel** des Thursis, die zeremonielle **Adlerbalestrina** – sind an andere Besitzer verlorengegangen, aber immer noch ist der Hausschatz, der **Oikaldikenhort**, eine Quelle phantastischer Gerüchte.

Das **Wappen** der Oikaldiken ist seit Markgraf Thursis der **goldene Adler auf Rot**, ihre **Blume** der **Adlerpflock**, zuvor waren es die goldene Grille auf Rot und die goldene Rose. Dies geht auf die Drôler Mark zurück, deren alte Familien alle Blumen zum Symbol nahmen: die Sonnenblume, rote, goldene, silberne, rosa und purpurne Rosen.

Die Oikaldiken nennen sich gerne das **Haus des goldenen Adlers**. Sie sind wenige, eine neue Generation muß erst heranwachsen. Stolz klingen der Schlachtruf **“Aquila!”** und die geheimnisvolle Familienlosung **AEIOU** (gedeutet als *Aquila Erit In Orbe Ultima* – Der Adler wird in der Welt als Letztes bestehen). Die Zukunft des Hauses Oikaldiki ist offen.

Der Rohalsverlag

Malbeth und Delhena

... Die Worte entfalteten sich wie Blätter nach einem langen Winter. Das zarte Grün der Gebirgseen war in ihnen, der Wind in den Wipfeln der hohen Tannen, die Winterstürme, die um die geschnitzten Drachenköpfe der Ottas fegen, wenn sie bedeckt von Segeltuch auf dem Trockenen liegen, geschützt vor dem harten Eis des Golfes von Prem, das Klingen der Glocken, das die Kaleschka auf ihrer Fahrt durch die lange Mittwinternacht des Bornlandes begleitet, das Rauschen des Wassers in Donnerbach, das Unendliche der namenlosen Wälder jenseits aller menschlichen Ansiedlungen, der Einklang mit der Natur, dem Leben und dem Tod, wie er den Nivesen in ihrem jahrtausendealten Lebenszyklus zueigen ist, das Heulen der Wölfe in Vollmondnächten, und über allem das endlose Rauschen des Meeres, das hart an die Küsten schlägt und unendliche Melancholie und Verheißung in sich trägt. Der Gesang mochte Tage gedauert haben oder nur Minuten, in ihm waren sie alle anwesend, die Götter und Halbgötter des hohen Nordens, und wachten voll Wohlwollen über ihr Reich, das sich im Atrium eines tulamidischen Hauses im Lieblichen Feld entfaltete ...

Aus uralten Dokumenten enträtselt, in Jahren der Mühsal entziffert und neu aufgeschrieben: Die Geschichte einer Liebe von ihrem berührenden Aufblühen bis zum bitteren Ende. Berücksichtigend in ihrer Schönheit, authentisch in ihrer Entstehung. Malbeth und Delhena.

Von Christel Scheja und Markus Hattenkofer mit Unterstützung zahlreicher bekannter DSA-Spieler. Ein leuchtender Markstein in der Spielgeschichte. Größtenteils erstmals veröffentlicht. 74 Seiten A5, Titelbild von Michaela Sommer, kostbares Layout.

Kadron und Djamilla

Mit einem leichten Seufzer lehnte sie sich zurück und blickte aus dem Fenster der Kutsche. Draußen flog die Landschaft an ihr vorbei – sonnenüberflutete Felder und Haine, auf denen das Getreide und die Früchte sprossen. Der Wind trug den Blütenduft dieser Frühlingstage heran, und die Luft war vom Singen der Vögel erfüllt.

Djamilla Azila lächelte wehmütig. Diese Schönheit hatte das Land hier ihrer Heimat voraus – den Zauber des Frühlings zu verbreiten, wie es im Mhanadi-Tal nicht möglich war. Aber die Felsen im Osten und der feuchte Meereswind tatan ihr übriges, das Klima mild zu stimmen.

Aber sonst? Sie lauschte nur mit halbem Ohr den Stimmen der drei anderen Insassen der Kutsche, die sich leise unterhielten und noch einmal die Tage in Marudret erörtern – die Erfolge der Kunstfestspiele, ihre eigenen Erlebnisse ...

Die Geschichten von Christel Scheja, Stefan Deutsch und Marcus-René Duensing wurden gründlich überarbeitet und werden nun, zusammen mit den Plänen von Burg Heimdall und einem Titelbild von Caryad, auf 58 Seiten A4 erstmals einer größeren Leserschaft zugänglich gemacht, um nicht in Vergessenheit zu geraten.

Malbeth und Delhena ist gegen einen Unkostenbeitrag von 7 DM oder 50 öS inklusive Porto und Versand zu erwerben bei:

Rohalsverlag, Gregor Rot, Gonzagagasse 12/18, A - 1010 Wien
Telefon und Fax: (+43 1) 535 43 97, email: gregor.rot@gmx.net